



DIVISIÓN DE CIENCIAS Y ARTES PARA EL DISEÑO
Especialización, Maestría y Doctorado en Diseño

ESTÉTICA EN LOS VIDEOJUEGOS DEL GÉNERO TERROR DE SUPERVIVENCIA, EN CONSOLAS DE 5ª GENERACIÓN.

Edgar Martínez Mendoza

Trabajo terminal para optar por el
Diploma de Especialización en Diseño
Opción Nuevas Tecnologías

Miembros del Jurado:

Dr. Gabriel Salazar Contreras
Profesor del Taller de Diseño III

Dr. Nicolás Alberto Amoroso Boelcke
Mtro. Jorge Gabriel Ortíz Leroux

México D.F.
Noviembre de 2010

RESUMEN

La presente es una investigación que gira en torno al tema de los videojuegos de consola del género terror de supervivencia, su vínculo con el cine de terror y su estética. Desde un punto de vista práctico también se abordan los problemas técnicos de la representación mediante el dibujo y el modelado en tercera dimensión, para resolver la creación de gráficos orientados a videojuegos.

Se ha delimitado el tema a los videojuegos de consola de quinta generación por las posibilidades que ofrecen estas consolas a nivel visual, al seleccionar esta generación nos enfocamos en 2 títulos pioneros: Silent Hill, y Resident Evil.

Se eligió el género terror de supervivencia por dos razones la primera es porque el tema ya se ha estudiado desde la perspectiva del cine, varios teóricos y críticos de cine han escrito sobre este género, luego entonces existe suficiente bibliografía para abordar esta idea, la segunda razón es mi deseo de analizar la enigmática figura de lo monstruoso, aquello que al mismo tiempo que nos fascina nos atemoriza. ¿Porqué nos causa placer a la vez que repulsión?, ¿Cómo se constituye visualmente lo monstruoso?, ¿Qué categorías estéticas se encuentran en ello?, ¿Qué relevancia tiene el monstruo en los videojuegos de este género?, son algunas de las preguntas que han guiado el desarrollo de este estudio.

La propuesta de esta tesis consiste en aplicar las categorías estéticas del apartado teórico para construir gráficos tridimensionales orientados a videojuegos del género terror de supervivencia mediante el uso de software especializado en 3d, por lo que también se explicará paso a paso el proceso de producción de estas imágenes.

ÍNDICE GENERAL

Índice de figuras.....	1
Introducción.....	2
Planteamiento de problema.....	4
Marco Teórico.....	4
Marco Conceptual.....	9
Antecedentes.....	12
Hipótesis.....	15
Capítulo 1: Historia, Clasificación y Características del género Terror de Supervivencia.....	20
Breve Historia de los videojuegos del género terror de supervivencia...	20
Clasificación del género.....	25
Principales rasgos de los Survival Horror.....	26
Del cine al videojuego.....	28
1.1 Cambios Media y co-relaciones entre los medios de comunicación:	29
1.5 Multimedialidad.....	30
1.6 Transmedialidad.....	31
1.7 Intermedialidad.....	33
Capítulo 2: Elementos del cine de terror que guardan una relación con el terror de supervivencia.....	36
Introducción.....	36
Cánones iconográficos:.....	41

Cánones diegéticos rituales:.....	41
Cánones mítico-estructurales:.....	42
Capítulo 3: La figura del monstruo y su relación con la estética de lo feo.....	43
Introducción.....	43
¿Qué es un mounstro?.....	44
Unidad y diversidad del monstruo.....	45
Caracteres monstruosos.....	46
Clasificaciones.....	49
Causas y fines.....	50
Lugares y tiempos monstruosos.....	51
Funciones.....	52
Universalidad del monstruo.....	53
Características de lo monstruoso.....	54
La paradoja ¿Porque nos asusta y nos provoca fascinación al mismo tiempo lo monstruoso?.....	70
Estética de lo feo, categorías teóricas de Karl Rosenkranz.....	71
LO ESPECTRAL.....	74
LO NAUSEABUNDO.....	75
Elementos morfológicos de la imagen constitutiva del mounstro del videojuego: Silent Hill.....	78
Segundo Cuadro de Análisis Visual del monstruo.....	82
Conclusión.....	83
ANEXOS.....	85
CARPETA DE PRODUCCIÓN / TALLER 3D.....	85

BESTIARIO DEL VIDEOJUEGO SILENT HILL.....	89
CRONOLOGÍA DE LOS VIDEOJUEGOS DEL GÉNERO: TERROR DE SUPERVIVENCIA 1981 / 1999.....	94
LÍNEA DE TIEMPO, VIDEOCONSOLAS 1972 / 2006.....	95
Bibliografía:.....	96

Índice de figuras

Figura 01 / Cuadro de Análisis / Bernard, Perron "Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play", McFarland Y Company, Inc., Publishers Jefferson, North Carolina, and London, 2009

Figura 02 /concept art.org / thompson / 2009

Figura 03/ concept art / Richard Doble / 2009 Figura 04 / concept art / TARGETE / 2009

Figura 04 / concept art / TARGETE / 2009

Figura 05 / concept art / Michel Hussar / 200

Figura 06 / concept art / Richard Doble / 2008

Figura 08 / concept art / Verheim / 2009

Figura 09/ concept art / Andrew Jones / 2008

Figura 10 / concept art / Jordan Evans / 2008

Figura 11 /concept art/ Masahiro Ito / 2008

Figura 12 /hombre elefante/ Frederick Treves./ 2008 Figura 13 / Cuadro categorías estéticas de Karl Rosenkranz

Figura 14 / Cuadro Elementos morfológicos de la imagen aplicados a un personaje del videojuego Silent Hill

Figura 15 /Segundo cuadro de análisis visual del monstruo

Introducción

La industria de los videojuegos ofrece nuevas posibilidades laborales a los diseñadores gráficos, este campo profesional exige sólidos conocimientos técnicos tanto de software como de dibujo, pintura, perspectiva, color y un largo etcétera.

Pertenecer a la industria del entretenimiento como es la de los videojuegos, obliga a los artistas y diseñadores gráficos hacer uso de la principal de sus herramientas para desempeñarse profesionalmente en su trabajo, la creatividad. Sin embargo, participar en este negocio también implica un vínculo muy estrecho con las tecnologías para la creación de CGI (Computer Generated Images).

La computadora es la herramienta central, pero de nada sirve sin la utilización de aplicaciones específicas llamadas software. Las herramientas disponibles son utilizadas según su propósito en el proceso, hoy en día, la mayoría de los videojuegos son visualizados en gráficos con volumen en tercera dimensión, sin embargo, en estos tiempos, surgen nuevas propuestas gráficas que demuestran el verdadero potencial visual de este medio.

El rol del diseñador gráfico dentro de esta industria se puede entender de la siguiente manera:

- Dar forma visual a las ideas de los guionistas, ingenieros y programadores.

- Definir el estilo visual de los juegos.

- Crear contenido gráfico para sistemas de multimedia avanzada.

- Generar el primer contacto con el usuario.

En la literatura y el cine de terror existen personajes memorables que se vuelven parte de nuestra cultura popular: momias, vampiros, payasos, muertos vivientes, fantasmas, hombres lobo, humanoides enmascarados, seres desalmados, máquinas, criaturas nocturnas que en ocasiones siquiera los propios autores son capaces de definir con

palabras, entes que se mueven en la oscuridad, en las sombras, en los límites de la imaginación, seres ante los que paradójicamente sentimos repugnancia y atracción.

Gracias a los videojuegos el espectador de estas historias fue desplazado de su lugar como receptor pasivo, a una forma de receptor activo¹, se transformó en un usuario capaz de interactuar con mayor libertad, con toda la gama de seres monstruosos descritos anteriormente.

Cómo diseñadores, el análisis de visual de esta área a través de la estética, puede brindar elementos para orientar nuestra producción, es innegable que el papel del diseñador de personajes en el videojuego de este género es crucial para el éxito del mismo.

1 El espectador desplazado: Mediante la cámara de cine, al espectador se le concede una movilidad vicaria que le proporciona una entrada anónima en el espacio ficcional de la historia. A diferencia del espectador teatral (que mantiene un punto de vista fijo), en el cine éste se conduce a través de la propia historia. Sin embargo, encontramos que fue el cine narrativo el que desplazó todas las formas anteriores de los *Hale's Tours*, y la película de trucajes fue sustituida por la película narrativa, aunque ésta domesticara al espectáculo. Darley, Andrew, "Cultura Visual Digital. Espectáculo y nuevos géneros en los medios de comunicación", Paidós, España, 2002

Planteamiento de problema

Me propongo hacer un análisis del género terror de supervivencia en el videojuego, con el cual plantear las categorías estéticas propuestas por diferentes autores y haré un análisis para entender de donde y de que procesos surge este género y en consecuencia plantear cuales son los elementos plásticos necesarios para crear este tipo de imágenes, lo cual es el fundamento de mi propuesta.

Marco Teórico

El enfoque teórico desde el que se abordara nuestra observación será el siguiente:

1.- La experiencia estética

El placer estético es un elemento fuertemente condicionado por las culturas y por la formación artística; es un factor utilizado esencialmente por las corrientes de psicología visual (estudio sistemático de la conciencia estética), y ha sido tratado y estudiado desde diversos puntos de vista: desde la perspectiva del propio artista o autor, desde la apreciación y acogida del espectador, y desde la representación del objeto artístico, es decir, desde la relación entre mundo interior y mundo exterior de la obra de arte, lo que ha dado lugar a las llamadas interpretaciones psicoanalíticas. Robert Stam (2001) comenta que la estética, procedente del término griego *aisthesis* (que significa percepción y sensación), surgió de manera disciplinaria en el siglo XVIII con el fin de estudiar la belleza artística y sus temas afines, como son lo sublime, lo grotesco, lo cómico y lo placentero; y bajo los parámetros filosóficos, junto a la ética y la lógica, atendía a reglamentar lo bello, lo bueno y lo verdadero.

La experiencia estética necesita de la contemplación. No es lo mismo ver que mirar. La mirada exige atención. *El teórico e historiador del Arte E. H. Gombrich, en su libro La imagen y el ojo, indica que podemos centrarnos en algo que está en nuestro campo visual, pero no en todo. Para ver tenemos que aislar y seleccionar, es decir, crear un*

pre-análisis de lo que vemos. El análisis visual, por tanto, permite adentrarnos en la propia experiencia estética, denominado también placer estético.

Mediante la observación visual se generan estereotipos, es decir, colecciones de rasgos sobre los que un gran porcentaje de personas concuerdan como apropiados para describir clases y tipologías de personas y objetos. Los estereotipos manipulan los principios estéticos. Según indica el profesor Calvo Serraller, el pintor impresionista Delacroix comentaba que

«el principal mérito de un cuadro consiste en ser una fiesta para el ojo... Todos los ojos no están igualmente capacitados para disfrutar las sutilezas de la pintura. Muchos tienen el ojo falso o inerte; ven literalmente los objetos, pero no lo exquisito»²

y esta afirmación es la que puede aplicarse del mismo modo a la recepción de los actuales medios de difusión de imágenes. Lo que este pintor entendía como fiesta para el ojo ha sido metaforizado por otros teóricos de la comunicación como el carnaval de las imágenes, y el lugar de lo «exquisito» lo ocupa la percepción personal.

2.- La estética de lo feo

La estética es una disciplina filosófica a la que recurrimos para explicar la relación desinteresada entre un sujeto y un objeto, en la que se establece una contemplación, que puede ser de agrado o desagrado. De esta manera, esta disciplina estudia el

2 <consultada el 2 de Abril del 2009, 12:30pm>
<http://www.epdlp.com/pintor.php?id=228>

Francisco Calvo Serraller es un historiador, ensayista, crítico de arte y catedrático universitario español.

resultado de la relación, estableciendo lo que posee el objeto y qué juicio del gusto construye el sujeto en esa relación, para atribuir a su experiencia valor estético.

La belleza y la fealdad constituyen experiencias exclusivas para cada sujeto. Lo que para una persona es bello, no necesariamente lo es para otra, y si alguien coincide con éste o con aquél, es sólo en el lenguaje, en el momento en que enuncian la sensación de belleza que han experimentado ante determinado objeto. Sin embargo, ninguno es capaz de determinar qué grado de belleza han experimentado. *Quizás su sensación de belleza esté en función de las opciones con que cuenten en el momento de hacer la valoración, esto es: El valor estético no está ni en el objeto, ni en el sujeto; éste es sólo un instante exclusivo de una relación sujeto-objeto, pero es a través del sujeto que nos enteramos en sí de su experiencia contemplativa; el sujeto es quien lo construye, pero necesita la relación con el objeto para producir la construcción.* De modo, que aunque el objeto tiene características propias, en tanto que posee un lugar en el espacio -y lo ocupa en relación a lo que es en término objetivo-, y tiene posibilidad estética, necesita de un sujeto a quien esas características lo afecten de manera individual tocando su sensibilidad. De esta manera, el sujeto experimenta el valor estético, y se lo atribuye al objeto contemplado.

En el campo visual de la estética, ningún sujeto puede construir un valor estético, ni experimentarlo si no es por medio del sentido de la vista. Podría aducirse que los sujetos tienen formado de antemano un patrón estético al que someten todos los objetos observados, y si aún fuera así, necesitarían del objeto para poder experimentar el valor estético. Pero si la sensibilidad del sujeto supone un patrón, se trata de una conformación inconsciente, producto de cada instante de vivencia; y en cada instante se va transformando.

La contemplación de un objeto no implica sólo una descarga del sujeto hacia éste, el objeto contribuye al mismo tiempo a la formación de la sensibilidad del sujeto, al tiempo

que genera en él una nueva experiencia, esté o no esté consciente de ello. Un sujeto puede experimentar belleza o fealdad, antes de determinar agrado o desagrado, contrario a cuando experimenta sublimidad, relación en la que participan factores reflexivos.

La fealdad a través del arte, alcanza una nueva e importante dimensión, debido al impacto que sus formas generan en la sensibilidad humana. Sin embargo, para ello necesita del dominio de los recursos del arte. En el caso de la pintura necesita los recursos plásticos para atrapar al espectador. **Así, lo feo, mediado por el arte, se convierte en recurso de fruición y se transforma en estético, no por bello, sino por arte.**

3.- La figura del monstruo

La definición más apropiada de monstruo³ sería: animal fantástico, terrorífico.

Sin embargo no existe una sola definición de monstruo, sino infinitas definiciones, como su forma y su percepción por los receptores y creadores. Lo que existe es una noción general de lo que se debe entender por prodigio, pero tan laxa como volátil. La originalidad de los autores hace toda tentativa de definición se logre de una manera tantállica: cuanto más próximo estamos de definirlos estos seres preciados se alejan de nuestro alcance.

Los principios de individuación monstruosa pueden ser o bien la cabeza o bien el corazón, con cierto dominio de la primera; hay quien ha tomado por tal al hígado.

³ El nombre monstruo viene del latín monstrum, como es bien sabido. Sin embargo, en latín era una voz de sentido religioso, denotaba un prodigio, un suceso sobrenatural (p. ej.: hombre con dos cabezas) que testimoniaba una señal de los dioses. De ahí llegaría al significado genérico de 'monstruo'. La etimología de monstrum no era un secreto para los escritores romanos que ya indicaban que monstrum se llamaba así porque "monstrat futurum, monet voluntatem deorum" y advierte de la voluntad de los dioses". Por tanto es el verbo monere 'avisar, advertir' el étimo sobre el que se forma monstrum. (Monere tiene como étimo *men- 'pensar' y de él se derivan voces como monitor, monumentum 'que recuerda', Moneta, etc). De monstrum se derivan monstruosus, monstruositas y especialmente, los verbos monstrare, demostrar e de un significado parejo al del castellano actual.

fuelle: <http://etimologias.dechile.net/?monstruo>
<consultada el 10 de Agosto del 2009>

El concepto monstruo no es un concepto cerrado; se trata en realidad de conceptos abiertos y de dinamismo representativo; sin embargo su concepto va siempre ligado a lo que sale de la normalidad; suele causar espanto, asombro; así llamando la atención *muestra*.

El ser terático se despliega se despliega en todas las épocas. Ciertamente es que hay siglos y etapas históricas que favorecen la propagación de los monstruos; pero, aún cuando la idea de monstruo sea atacada o desprestigiada, continúa, a pesar de todo, como un continuo asombro. La universalidad del monstruo se proyecta tanto en individuos normales como en enfermos mentales; tanto en civilizaciones avanzadas como en las primitivas; por los siglos y los años y por los cuatro vientos. De esta universalidad se desprende que el monstruo tenga un papel necesario, una función natural. De ahí que exista una cierta necesidad del monstruo (o mejor dicho varias necesidades del monstruo). Una de ellas es explicativa conceptual: el monstruo como instrumento de reflexión y pensamiento que el hombre percibe y plasma en sus obras; la otra, se podría plantear a nivel biológico como un paso forzoso aunque involuntario de la mutación genética.

El monstruo como lo comenta *Héctor Santiesteban*:

Es una existencia en cierto modo plural, dada su conformación –muchas veces híbrida–, su forma y su sentido, se trata de una pluralidad que apunta a la unidad, ya que son varios elementos que forman un solo ser. Los elementos dispersos confluyen en un ser articulado, orgánico. Los monstruos existen en todos los niveles de la creación: desde el divino, hasta el mineral,⁴ pasando por los más comunes que son el humano y el animal. No obstante lo anterior, ni siquiera sobre su racionalidad hay una

⁴ Efectivamente, para algunos autores como Antonius Bernia, editor de Aldrovandi, y Aldrovandi mismo, autor de tanta importancia para la teratología, los cometas son monstruos; en su *Monstrorum historia* (obra póstuma aparecida en Bolonia en 1642), Aldrovandi trata en el capítulo 12 sobre plantas monstruosas (p. 663 y ss.), tales como raíces que parecen hombres; raíces que parecen serpientes (p. 670). También aparece esta idea del cometa como monstruo en otros autores como J. L. Hannemann, *Spiritus universalis mundo restitutus*, Hamburgo, 1670.

*regla fija: en ocasiones el monstruo puede ser racional y en otras irracional; predomina, es cierto, la irracionalidad del monstruo; no obstante, indiscutiblemente, pertenece en esencia al reino de lo animado*⁵.

Marco Conceptual

El **videojuego del género survival horror** (terror de supervivencia) utiliza distintos elementos para crear una atmósfera de miedo psicológico en el jugador, intentando infundirle terror.

Tales elementos pueden ser: escenarios muy trabajados y concretos, una iluminación tenue, opaca y descolorida que provoca una mezcla de terror y angustia y música, por lo general instrumental y con influencia clásica, que logra en el jugador un efecto de concentración, pero que se ve alterado por los efectos de sonido repentinos y vehementes que pretenden asustar. normalmente, el protagonista cuenta con poca libertad de movimientos (caminar, correr, apuntar y atacar) y es común contar con pocos recursos, es decir, pocas municiones, pocos elementos curativos, etc. De ahí el sustantivo survival (supervivencia).

Videoconsola es un pequeño sistema electrónico que está diseñado para ejecutar juegos desarrollados en un computador personal o servidor. Al igual que los ordenadores personales, pueden adoptar diferentes formas y tamaños; de este modo, pueden ser de sobremesa, es decir, requieren ser conectadas a un televisor para la visualización del videojuego, y a la red eléctrica para su alimentación, en la cual suelen consumir 12 voltios, o bien el dispositivo electrónico videoconsola portátil, que cuenta con una pantalla de visualización integrada y una fuente de alimentación propia (baterías o pilas).

⁵ Héctor Santiesteban, El monstruo y su ser, RELACIONES 81 , INVIERNO 2000 , VOL . XXI, UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJACALIFORNIA, pág 96

Los videojuegos pueden presentarse en forma de cartuchos de plástico que protegen una placa con chips en los que está almacenado el software, o también en disquete, tarjeta de memorias, disco compactos (como en PlayStation), discos "GOD" (en el caso de Nintendo GameCube), DVD (como en PlayStation 2, Wii, Xbox y Xbox 360), o Blu-ray (en el caso de la PlayStation 3). Estos dos últimos formatos ópticos de almacenamiento son los que se han impuesto como estándar en las videoconsolas de séptima generación. El formato cartucho se utilizaba básicamente para videoconsolas portátiles o en generaciones pasadas de videojuegos, siendo la últimas más destacables la Nintendo 64 y Game Boy Advance. Hoy en día, PlayStation Portable usa UMD, formato propietario de Sony y Nintendo DS utiliza dispositivos portátiles de tarjetas SD.

En la Industria de los videojuegos, las videoconsolas han sido clasificadas en distintas generaciones. Esta clasificación la determina su tiempo de lanzamiento y la tecnología existente en ese momento. Las empresas fabricantes lanzan una nueva consola en determinado tiempo (que puede variar entre 5 o 6 años). Por otro lado, algunas generaciones están señaladas por un número determinado de bits, los cuales determinan el ancho de bus del procesador, (de la segunda generación hasta la sexta generación).

Las primeras videoconsolas que aparecieron en el mercado llevaban procesador de 8 bits. A partir de la segunda generación algunos fabricantes ya presentaban equipos de 16 bits. A partir de esta cantidad, se fueron realizando las siguientes generaciones de consolas. Una consola de generación superior no tiene que poseer necesariamente un procesador de ancho de bus de datos de más bits, al contrario que la creencia popular que piensa que en cada generación se dobla el número de la anterior, ya que la

potencia de un procesador está determinada además de por su ancho de bus por su estructura y velocidad. En las videoconsolas de reciente generación ya no sólo depende la potencia de la unidad CPU sino también del procesador gráfico GPU que es el procesador encargado del manejo de gráficos en la consola. Cada componente tiene una determinada cantidad de bits y velocidad.

Videoconsolas de quinta generación.

En la quinta generación hubo una gran variedad de fabricantes que presentaron diversos equipos con características semejantes a la de un ordenador personal. Las compañías desarrolladoras de juegos comenzaron a presentar títulos en un entorno 3D, aprovechando la capacidad de hardware de los equipos.

Esta generación es conocida como la "era de los 32 bits" aunque ocasionalmente algunas personas se refieren a esta generación como la "era de los 64 bits" puesto que Nintendo lanzaría dos años más tarde un sistema que rompería ese apodo, se trata de la consola Nintendo 64; raramente se le llama también la "era 3D".

Se trata de una generación que ***supuso el paso de los 2D a los entornos tridimensionales 3D y comenzó en el año 1994 cuando SEGA lanzó su Sega Saturn y Sony su PlayStation***, la cual supuso el debut de esta compañía en el mundo de los videojuegos.

Básicamente el mercado estaba dominado por tres consolas, Sega Saturn (1994), PlayStation (1994) y Nintendo 64 (1996). La demografía en las ventas de consolas varió considerablemente, pero estas consolas definieron la guerra de consolas de esta era. La 3DO Interactive Multiplayer y la Atari Jaguar fueron también parte de esta era, pero su marketing fue pobre y fallaron a la hora de crear impacto. Esta era también vio dos versiones actualizadas de la Game Boy de Nintendo: la Game Boy Color y la Game Boy

Light (sólo en Japón). Esto da como resultado a la consola de sobremesa Nintendo 64 el primer lugar sobre la Playstation 1

Antecedentes

Existe gran controversia en cuanto a cuál se supone fue el primer videojuego que surgió, debido a que se pueden tomar en cuenta diversos criterios. Si por videojuego se entiende como un juguete basado en un mecanismo electrónico, resulta que el primer videojuego fue el llamado Juego De Rayos Catódicos, creado por Thomas Goldsmith y Estle Ray Mann en 1948. Este aparato tragamonedas, consistía de 5 tubos al vacío, los cuales simulaban el curso de un misil. El objetivo del juego, era girar unas perillas para ajustar la inclinación y velocidad del misil, para hacerlo dar en el blanco. Ahora que si la idea para definir a un videojuego ha de ser el uso de un programa informático, entonces el primer juego de este tipo fue un programa para jugar damas inglesas, creado por Christopher Strachey en 1951. Sin embargo, este sistema no fue inventado específicamente como un entretenimiento, sino como una herramienta para medir la velocidad de respuesta de las computadoras de la época, las cuales dicho sea de paso, carecían de monitores y sólo indicaban sus jugadas mediante tarjetas perforadas.

El primer videojuego que consistió de un programa informático, y que contó con una pantalla para interactuar visualmente con jugadores humanos, fue creado en 1962 por miembros del club de trenes a escala del Tecnológico de Massachusetts. El juego en cuestión se llamó Spacewar, y consistía en 2 naves espaciales controladas por 2 jugadores, con el objetivo de lanzarse torpedos mutuamente hasta que una nave fuera destruida. El juego llegó a ser patentado y distribuido comercialmente en calidad de software adjunto a todas las computadoras que se fabricaron en años posteriores. Sin embargo, el impacto del juego fue muy limitado, pues desde el momento en que las computadoras eran

gigantescas y ocupaban cuartos enteros, sólo las universidades y algunas dependencias gubernamentales podían darse el lujo de poseer una.

No fue sino hasta 1971, cuando un grupo de estudiantes de la universidad de Stanford tuvieron la idea de diseñar un procesador compacto, instalarle el juego de Spacewar, y conectarlo todo a un monitor y un mecanismo tragamonedas. De esta forma, surgió la primer máquina de arcade, la cual fue nombrada como Galaxy Game. Fue entonces que Nolan Bushnell y Ted Dabney, un par de estudiantes de la universidad de Utah, pensaron en la posibilidad de crear más videojuegos, y usarlos en locales similares hasta cierto punto a los parques de diversiones. De esta forma, tras perfeccionar la tecnología del Galaxy Game, Bushnell y Dabney establecieron la compañía Atari Incorporated en 1972, y se dedicaron a producir comercialmente nuevos juegos, surgiendo a su vez los locales de arcade o maquinitas⁶.

De un modo paralelo a lo anterior, Ralph Baer, entonces empleado de una firma de seguridad electrónica, en sus ratos libres buscó diseñar un sistema que permitiera usar videojuegos en televisiones comunes, y así aprovechar su mejor calidad de imagen en comparación con los monitores vectoriales usados en las computadoras de entonces. Tras experimentar con numerosos prototipos durante buena parte de los años 60, Baer finalmente creó un aparato funcional con 3 juegos distintos: un juego de laberintos, otro de tiro al blanco con una pistola de luz, y finalmente, un rudimentario juego de tennis. Irónicamente, los juegos de Baer al final no tuvieron mucha calidad gráfica, debido a la poca memoria informática disponible. Sin embargo, su gran ventaja fue la compatibilidad con los televisores de cualquier marca. Tras ofrecerle el aparato a numerosas com-

⁶ Productor: Oskar Trinidad , Investigacion: Uriel A. Duran , Asistentente de Produccion y Diseño de Imagen: Javier Guzmán, Voces: Tania Negrete y César Navarrete, Armado: Gabriel García .Reacción, Programa Radiofónico de Investigación de Reactor 105.7fm, Título: Videojuegos. Captado el: 23 de Junio del 2008

pañías, finalmente la empresa Magnavox compró el sistema, y lo comercializó en 1972 bajo el nombre de Magnavox Odyssey.

El Magnabox Odyssey funcionaba a base de tarjetas de circuitos, aunque éstas sólo funcionaban para ajustar la imagen en pantalla, pues los juegos estaban programados dentro de la consola misma. Si bien el juego de tenis en particular se hizo muy popular, mucha gente equívocamente creyó que la consola sólo funcionaba con televisiones marca Magnavox, y terminó como un fracaso de ventas. Tuvieron que pasar 3 años para que la compañía Atari mejorara la tecnología existente, y lanzara su propia consola, el Sears Tele-Game System, el cual incluyó un relanzamiento del juego de tenis creado por Baer, ahora bajo el nombre de Pong. En su lanzamiento, la consola de Atari vendió más de 150,000 unidades, propiciando que rápidamente surgieran numerosos imitadores. Sin embargo, Atari se consolidó en 1977 como el líder absoluto del mercado, al lanzar su consola Atari 2600, la cual finalmente implementó el uso de cartuchos con juegos intercambiables. La industria de los videojuegos caseros, había nacido formalmente.

Metodología

Investigación documental, basada en bibliografía, se consultaron algunas revistas, y paginas de internet especializadas, así como vídeos de carácter documental para extraer datos de tipo histórico.

Se llevo acabo una metodología cualitativa en cuanto a la recolección de información, que se refleja en las diferentes gráficas que se encuentran a lo largo de la investigación. La técnica de investigación empleada fue ir de lo general a lo particular, aunque en más de una ocasión realice una inversión del sistema inductivo- deductivo, debido la gran cantidad de información que se manejo.

Objetivos

Explicar la función de lo monstruoso en cuanto a personajes y definir porque el monstruo es atractivo en estos medios audiovisuales, investigar cuales son las características visuales del monstruo: línea, forma, color, textura, etc.

Examinar las diferentes tesis que abordan el placer del miedo en el cine y vincularlo con el videojuego del género terror de supervivencia

Señalar ¿Qué estéticas se encuentran en aquello que nos asusta? y usar esta información en la construcción de imágenes.

Investigar la relación causal del vinculo entre el videojuego y el cine abordando los conceptos de intermedialidad, multimedialidad, transmedialidad, para entender el lenguaje que esta desarrollando el propio videojuego, revisando libros competentes al tema.

Hipótesis

Los videojuegos del género terror de supervivencia se alimentan de los códigos visuales producidos por los medios anteriores a él como lo son: cine, cómics, teatro, literatura, producen miedo por la figura de lo monstruoso que históricamente a estado encargada de mediar, controlar, entretener, sorprender, fascinar a una sociedad, el placer se produce por una suspensión de la norma que en el juego se refleja en acciones como matar, mutilar, humillar, destruir a aquello que nos amenaza y nos repudia.

Visualmente lo monstruoso en los videojuegos se constituye de una estética de lo feo, siendo lo informe el factor común en todos ellos. La figura del monstruo narra a través de su cuerpo amorfo y nauseabundo una agresión, su comportamiento amenaza con: infectarte, contagiarte, mutilarte, es decir hacer todo lo posible por dañarte, frente a él no hay intención oculta su objetivo es destruirte.

Técnicamente la construcción y reproducción de estas imágenes se basan en dispositivos electrónicos. Puede existir un proceso, que va de lo análogo a lo digital, pero no necesariamente, la inclusión de herramientas como tabletas gráficas optimizan los tiempos de producción. El uso de software especializado demanda un conocimiento técnico avanzado por parte de los diseñadores o artistas operadores de dicho programa.

El dibujo exige conocimientos de anatomía, manejo de proporciones y composición, una habilidad indispensable es la de boceto rápido, estos dibujos mantienen un equilibrio entre una línea suelta, gestual, expresiva, contrastada con líneas moduladas para describir los objetos. Entre más habilidad, más detalles podrá tener nuestro personaje, por lo tanto más atractivo factor fundamental de esta industria.

Universo de estudio

El videojuego tiene características propias sobre las que se ha teorizado recientemente en el mundo académico, críticos como Espen J. Aarseth (del Departamento de Media y Comunicación de la Universidad de Oslo y Co-Fundador del primer medio Académico para el estudio del cine y de los videojuegos “Game Studies”) han definido dichos elementos y los ha diferenciado de otras disciplinas antecesoras “El Videojuego no es un tipo de cine, o literatura, pero ha sucedido que ha colonizado tentativas de ambos y esto es algo que volverá a ocurrir sin duda”⁷. Es decir, el videojuego es una disciplina

⁷ Aarseth, Espen. Computer Game Studies, Year One, in Game Studies. The International Journal of Computer Game Research, 1:1, 2001. Available online at <http://gamestudies.org/0101/editorial.html>

versátil y diversa que utiliza recursos propios pero también toma recursos de cualquier otra disciplina representable por sus propios medios y limitaciones.

Para definir qué es un videojuego primero tendríamos que definir las bases de un sistema multimedia. El videojuego pertenece a la familia de los New Media o sistemas multimedia (los post-media o herederos de los primeros Media: TV, Radio, Cine). Estos sistemas según los expertos se definen por las siguientes características:

N. Negroponte:

-Sistema Informático capaz de controlar otros soportes de Información simultáneamente.⁸

ALONSO, C.M. y Gallego,D.J:

-Multimedia es un sistema que facilita todo el material de Espacio (Hardware) y de Paso (Software) necesarios para producir y combinar textos, gráficos, animación, sonido, imágenes fijas y en movimiento, que coordinado por ordenador y proporciona un entorno de trabajo para funcionar con estos elementos por medio del hiperenlace.⁹

Umberto Eco: Elementos Multimedia.

-Interface: Donde se desarrolla la obra -Coreografía: Armonización de los elementos de la obra -Enlaces subyantes: Que permiten acceso al producto desde numerosos puntos de vista.- -Estos sistemas son capaces

⁸ NEGROPONTE, N. (1995): El mundo digital. Barcelona, Ediciones B,1995

⁹ Alonso, C.M. y Gallego,D.J. Los sistemas multimedia desde una perspectiva pedagógica, U.N.E.D. Madrid, 1997

*de manejar: información alfanumérica, gráfica, vídeo y sonido simultáneamente.*¹⁰

Resumiendo un poco podemos decir que el videojuego es un producto multimedia que aún la tecnología del vídeo bajo control del ordenador y que, además. su utilización no requiere especialización previa (*como sí sucede con el resto de programas informáticos*)¹¹.

Es un sistema abierto en el que un conjunto de elementos organizados en forma de estructura jerarquizada interaccionados por procesos se configuran para alcanzar un objetivo o estadio final. Su entorno exterior (Cine, TV, Cómic, Vídeo, Hardware...) retroalimenta al videojuego y su morfogénesis permite adaptarse a los cambios constantes que originan la evolución del universo tecnológico. Estando éste en la vanguardia tecnológica y sufragando su investigación.

El videojuego se compone de un conjunto de imágenes y sonidos -con la característica diferenciadora de otros medios audiovisuales- en donde el relato ficcional es transformado en un conjunto de lecciones interactivas del usuario (cyborg) con el hipertexto.

Elementos del video juego Perfilando los elementos básicos propios y diferenciadores podríamos seguir la estructura planteada por James Newman en su libro "Videogames"¹² en la tabla de 'Elementos del Videojuego' que a su vez es una adaptación de la tabla original de Howland (1989):

¹⁰ M. Escribano Serrano, José. *"El Videojuego como Herramienta Artística, Una aproximación al fenómeno del nuevo lenguaje cibernética y su aplicación e influencia en as Bellas Artes"*, Dirigido por D. Mariano de Blas, Departamento de Pintura de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Complutense de Madrid. Septiembre de 2007.

¹¹ *ibídem*

¹² Newman, James: Videogames. Routledge, London 2004.

Los Elementos de un Videojuego son:

Gráficos: Algunas imágenes que son visualizadas y algunos efectos realizados en torno a ellas. Esto incluye objetos 3D, imágenes 2D, Full Motion Videos, estadísticas, capas de información y cualquier cosa que el jugador verá durante la partida.

Sonido: Cualquier música o efecto sonoro que sea ejecutado durante el juego. Esto incluye melodías de inicio, música de CD, MIDI, pistas MOD, efectos Foley (FX), sonido ambiental.

Interfaz: La Interfaz es todo aquello que el usuario ha de usar o con lo que está en contacto directo para poder jugar al juego... esto va más allá que simplemente el uso de ratón/teclado/joystick e incluye aquellos gráficos sobre los que el usuario debe clicar, los menús de sistema que el usuario debe navegar y los sistemas de control de juego necesarios para dirigir o controlar las partes (piezas) del juego.

Gameplay: Gameplay es el término más difícil o confuso de explicar. Está relacionado con cuán divertido puede ser un juego, cuán inmersivo es y lo amplio de su "jugabilidad".

Story: La historia del juego (story en inglés) incluye el trasfondo antes de que el juego comience, toda esa información que el jugador va obteniendo durante la historia o cuando dicho jugador gana (alguna fase o nivel) y se obtiene algún tipo de información sobre los personajes del juego."

Capítulo 1: Historia, Clasificación y Características del género Terror de Supervivencia

Breve Historia de los videojuegos del género terror de supervivencia

A cualquier persona que se le pregunte por un juego de terror inmediatamente responde “Resident Evil” o “Silent Hill”, dos sagas que han marcado, sin lugar a dudas, un antes y un después en el videojuego. A este tipo de juegos, donde el terror era la nota

predominante, se les llamó Survival Horror, termino que usó Shiji Mikami¹³ y compañía para denominar al boom que en 1996 revolucionó el mundo del videojuego, “Biohazard”. Años después, otro juego, contrario en concepto a la saga Resident Evil, pero con el terror y la supervivencia por todos lados, “Silent Hill”, dio un giro de 180 grados al género y un rival a su medida a “Resident Evil”. Pero, ¿realmente son estas dos sagas las causantes de este nuevo género que, año a año, crece de forma impresionante en todo tipo de formato “tanto en videojuegos de consola y en los formatos pc”? El destino de un género no empezó en 1996.

1992: Infogrames¹⁴, una de las mayores compañías del videojuego en la actualidad, de origen europeo tuvo una idea, un nuevo concepto de juego rondaba por la mente de sus programadores. Buscaban algo nuevo, distinto a todo lo anterior, que marcará un antes y un después. Entonces, las novelas de H.P. Lovecraft, donde las tinieblas respiraban detrás de tu nuca, dieron el concepto, la gran idea.

El terror no había sido un género que se hubiera dedicado especialmente en el videojuego. Lo único que se pudo ver fueron adaptaciones mediocres de películas de terror (Viernes 13, Pesadilla en Calle del Infierno, por citar algunas), normalmente aprovechando el método de “plataformas y enemigo final”, visto hasta el aburrimiento

¹³ Shinji Mikami, 11 de agosto de 1965. Después de graduarse en la Universidad Doshisha, ingresó dentro de las filas de Capcom en 1990. Es más conocido como creador de la exitosa serie de videojuegos Resident Evil.

A pesar del moderado éxito que Shinji Mikami había disfrutado con sus anteriores participaciones, su camino a la fama se iniciaría por medio de un videojuego de terror que habría de consolidar un nuevo género dentro del mundo de los videojuegos. El género sería el survival horror, y el videojuego en cuestión Biohazard, cuyo nombre fuera de Japón sería Resident Evil.

Mikami sería el director del juego. Biohazard se había inspirado en un pasado videojuego de Capcom llamado Sweet Home, el cual era una adaptación de una película de terror japonesa del mismo nombre. También se percibía la influencia de un famoso juego de PC llamado Alone in the Dark. La temática del juego, que incluía zombis, se basaría en la película Night of the Living Dead de George Romero. Pero Biohazard habría de reunir ciertas cualidades que le apartarían del resto y se convertiría en el videojuego representativo de su género.

¹⁴ Infogrames Entertainment SA (IESA), fundada en 1983 por Bruno Bonnell y Christophe Sapet, es una empresa francesa con sede en Lyon (Francia) dedicada a la producción y distribución de videojuegos. <http://www.atari.com/corporate/principal>

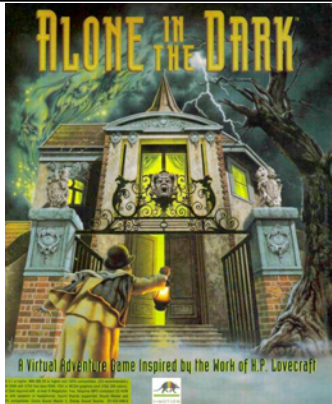
durante bastantes años, que no transmitían lo que el film en cuestión buscaba, *aterrozar a los espectadores*. Infogrames se propuso ese objetivo... y lo consiguió.

En ese mismo año nació **Alone in the Dark**¹⁵, **primer Survival Horror** de la historia de los video juegos. Con la gran novedad del 3D en sus gráficos, y con la posibilidad de recorrer cada habitación de la terrorífica mansión con todo lujo de detalles (para la época), con una ambientación “*lovecraftiana*” muy intensa y con unos monstruos lo bastante poderosos como para dejarte noqueado en cualquier rincón del juego. Un nuevo concepto de juego había nacido.

1993: Al siguiente año, el trabajo realizado veía sus frutos. *Alone in the Dark* se convirtió en un súper juego al igual que Mario Bros o Sonic, dejando una huella imborrable entre las estrellas. Considerado por muchos el juego del año, cumplió las expectativas de los programadores con creces, dándole a Infogrames un título que se convertiría en el “logotipo” de la compañía.

1996: Cabe destacar hasta 1996 no se consideró como se puede considerar ahora un juego de terror. A todos los efectos era una aventura gráfica 3D ambientada en historias terroríficas. La verdad que la influencia de ese género, algo abandonado en la actualidad, se ve en el método de investigación y desarrollo de las historias con gran


15

Ficha Técnica		
TÍTULO ORIGINAL:	Alone in the dark	
GENERO:	Survival Horror	
AÑO DE LANZAMIENTO:	1992	
PAIS:	E.U.A	
COMPAÑIA:	Infogrames	
GRÁFICAS:	3D poligonales / 2D	
PLATAFORMA:	Pc	

intensidad, rasgos estos que dieron al Survival la profundidad que necesitaba para una historia digna y un desarrollo variado.

Tras varias entregas de esta saga y su consiguiente éxito, todavía faltaba la confirmación de que, lo que habían creado en 1992, sobrepasaba todo lo anterior. En 1996, Biohazard (Resident Evil)¹⁶ popularizó el género, además de que el propio Shiji Mikami denominó a este tipo de juegos como ***SURVIVAL HORROR*** debido a que el terror de los juegos se sobreponían ante otros elementos de los mismos. Este mismo juego le dio fuerza suficiente a este género como para convertirse en único e independiente. Actualmente compañías como Capcom o Konami (Resident Evil, Dino

16

Ficha Técnica		
TÍTULO ORIGINAL:	<i>Resident Evil</i>	
GENERO:	Survival Horror	
AÑO DE LANZAMIENTO:	1996	
PAIS:	Japón	
COMPAÑIA:	Capcom	
GRÁFICAS:	3D poligonales	
PLATAFORMA:	Play Station	

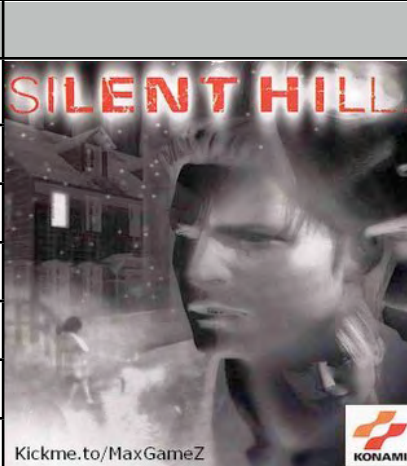
Crisis¹⁷, Devil May Cry, etc), Konami (Silent Hill¹⁸), Vivendi (The Thing), etc, deberían de darle las gracias a los creadores de Alone in The Dark por crear un genero distinto de al que se tenía muy acostumbrado.

Para una visión más detallada acerca de la cronología de los videojuegos del género terror de supervivencia y sus principales influencias véase el anexo: CRONOLOGÍA DE LOS VIDEOJUEGOS DEL GÉNERO: TERROR DE SUPERVIVENCIA 1981 / 1999 (pág 94)

17

Ficha Técnica		
TÍTULO ORIGINAL:	<i>Dino Crisis</i>	
GENERO:	Survival Horror	
AÑO DE LANZAMIENTO:	1999	
PAIS:	E.U.A	
COMPañIA:	Capcom	
GRÁFICAS:	3D poligonales	
PLATAFORMA:	Sony Play Station	

18

Ficha Técnica		
TÍTULO ORIGINAL:	<i>Dino Crisis</i>	
GENERO:	Survival Horror	
AÑO DE LANZAMIENTO:	1999	
PAIS:	E.U.A	
COMPañIA:	Konami	
GRÁFICAS:	3D poligonales	
PLATAFORMA:	Sony Play Station	

Clasificación del género

La forma en como se interactúa con un videojuego ha variado con la aparición de nuevas consolas. Actualmente hay una amplia diversidad de videojuegos, con sus respectivas particularidades, por esta razón surgió la necesidad de clasificarlos.

Los videojuegos se han, y se siguen diversificando de manera conjunta con la llegada de las nuevas generaciones de consolas; la creatividad de los desarrolladores abarca

Nuevas posibilidades en la creación de juegos que resultan más complejos o que dadas sus características, se clasifican en una nueva categoría, y desde luego, los casos en que los juegos abarcan más de una categoría. Las formas más importantes de clasificación de los videojuegos son: La clasificación basada en el *contenido del juego*, que es un estándar basado en sus características y temática. Otra clasificación, *estándares de la industria*, comprende una serie de características adoptadas por los medios que forman parte de la industria de los videojuegos: desarrolladores, productores, distribuidores, revistas especializadas, programas de radio y televisión, páginas Web, entre otros.

La clasificación de los organismos reguladores determina para qué tipo de público (de acuerdo a la edad) está dirigido un videojuego, mediante el análisis del contenido, se establece qué tan apropiados pueden ser los juegos para personas de diferentes edades.

Clasificación de acuerdo a la industria

Terror / Horror de supervivencia (Survival Horror). Este tipo de juegos contienen elementos de suspenso y terror, en la ambientación, los escenarios, la música, los efectos de sonido, así como en el modo de juego, lo que le brinda al videojugador una experiencia para agudizar los sentidos, pueden incluir secuencias de acción y elementos de estrategia o aventura.

Principales rasgos de los Survival Horror

Descarga y tensión.

En términos generales, los juegos de survival horror siguen la misma fórmula, y los jugadores saben lo que la experiencia de juego que puede esperar.

El héroe / heroína investiga un ambiente hostil entorno en el que él / ella será atrapado (un edificio o una ciudad), bien para descubrir las causas del extraño y eventos horribles (Alone in the Dark, Resident Evil, Sirena) o encontrar y rescatar a un ser querido de una fuerza maligna, ya sea una hija (Silent Hill, Fear Effect), una madre (Reloj Tower3), una esposa (Silent Hill 2) o un hermano (Resident Evil 2, Fatal Frame). En el nivel de acción, en una tercera persona perspective⁴, el jugador ha para encontrar pistas, recoger objetos (no se puede prescindir de las teclas) y resolver puzzles. Con el fin de sobrevivir con las armas que tiene (o vendrá a través de), el jugador tiene que enfrentarse a numerosos personajes, monstruos repugnantes, espeluznantes y mortal es (zombis, demonios, bestias mutantes, criaturas anormales, espíritus, vampiros, etc.)

El conflicto entre el avatar y los monstruos es el elemento dominante de horror.

Desde el lanzamiento de Silent Hill, una forma de diferenciación de estas juegos ha sido la de distinguir los más horribles acciones basadas en saltar de emoción, susto rápido. Diferencia entre el horror y el terror. H. Roca dice que , el horror se compara con un casi asco físico y su causa es siempre externa, perceptible, comprensibles y medibles, y al parecer el material. Terror, por su parte, es más bien identificado con la más imaginativa y miedo anticipatorio sutil. Se basa más en el malestar de la no se ve. "El momento más común de terror ... es de noche, un gran ausencia de luz y por lo tanto un gran momento de incertidumbre. Sin la luz del día, la seguridad y la visión clara, no hay ningún momento a salvo. El terror se expande en una duración superior a horror hace. Por hundiendo su jugador solo en la oscuridad o la niebla y darle sólo una linterna para iluminar su camino (y así lo que le obligó a jugar junto a la imperfecta visto), Silent Hill y Fatale marco de tener éxito en la creación de los fundamentos de la el terror. Aunque la joven Miku, el avatar del jugador en Fatal Frame, de repente se encuentra cara a cara

con un espíritu o Jill de Resident Evil con frecuencia se encuentra con zombis, estas encuentros no son lo mismo cuando el héroe no puede ver claramente sus enemigos o sus alrededores. Con la presencia de monstruos y su ataque inevitable, estos tipos de juegos sería el terror más acertadamente llama supervivencia juegos. Pero mientras el contraste entre el horror y el terror depende en gran parte de la construcción y, sobre todo, en la mantenimiento de un sentimiento de temor, de otra manera adecuada para este estudio para ver este cambio es para referirse a la otra famosa distinción.

Plagado de monstruos, los juegos de terror y supervivencia que uso maravilloso de la sorpresa, el ataque, las apariencias y cualquier otro acción inquietante que ocurre sin previo aviso. De acuerdo con análisis de Robert Baird en "El efecto de sobresalto. Implicaciones para la Espectador Cognición y Teoría de los medios de comunicación ", los juegos tienen la elementos fundamentales del efecto de sobresalto la escena amenaza (película) es en su disposición: "(1) la presencia de caracteres, (2) fuera de la pantalla una implícita amenaza, y (3) una intrusión perturbadora [a menudo acentuada por una] Explosión de sonido en el espacio inmediato del personaje. Este es el fórmula esencial (el personaje, la amenaza implícita de intrusión).

Alone in the Dark (Inc. I-Motion y Infogrames / Interplay, 1992), los perros que irrumpieron a través de ventanas cuando se cruza un corredor al comienzo de Resident Evil se considera un juego clásico efecto de sobresalto (Figura 1). Hay más de un ruptura efecto ventana en la serie Resident Evil. Zombies o criaturas siempre puede estallar fuera de la ventana si es barricadas o no. En Project Zero, es sobre todo el repentino apariciones y desapariciones de los espíritus que le dan un comienzo.

La serie Silent Hill tiene unos monstruos que lanzan bajo cuerda ataques. En el primer juego, también hay una gran escena en la escuela primaria que le da un buen susto: Un gato muelles de una caja en el momento mismo Harry, el avatar del jugador, esta a punto de abrirla. El juego en el mundo de Silent Hill es perseguido por ruidos repentinos, aquí y allá que no tienen visible o fuente identificable.

Para activar eventos súbitos es sin duda uno de las técnicas básicas utilizadas para asustar a alguien. Sin embargo, debido a que el efecto se considera fácil de lograr, a menudo es considerado como una «baratos enfoque y en comparación con otro más se valoran: suspenso. Como en el ejemplo bien conocido de Alfred Hitchcock, bomba que estalla de repente debajo de la mesa en la que dos la gente está teniendo una conversación inocente sorprenderá a los espectador por sólo unos segundos en el momento mismo de la explosión.

Del cine al videojuego

Intermedialidad, es un término derivado de la intertextualidad, pero aplicado a los medios. Livia Monnet lo definió de esta manera:

La noción de intermedialidad puede dar cuenta simultáneamente de las interacciones, imitaciones mutuas o transformaciones, y la convergencia conceptual entre distintos medios de comunicación en un medio en particular, así como en lo discursivo, las prácticas de representación y culturales producidos por tales cosas, establecen relaciones con los medios (Monnet, 2002, 22).

Como dijeron Bolter y Grusin, sobre el proceso de imitación en los nuevos medios:

el videojuego es un medio que alienta encarecidamente la replicación de otros medios, especialmente, del cine. (1999: 88-103).

En muchas publicaciones que se han producido en los últimos diez años, han hablado de las artes y los aspectos de su medialidad, y sobre la relaciones entre las artes como medios de comunicación, podemos encontrar algunos supuestos que muestran una y otra vez, lo que podría resumirse de la siguiente manera:

1.1 Cambios Media y co-relaciones entre los medios de comunicación:

Son importantes tendencias en el desarrollo de las artes desde el comienzo del siglo XX. Estos son generalmente asociada con la difuminación y el cruce de fronteras entre los medios de comunicación; con la hibridación de los enunciados medios de comunicación; con las relaciones intertextuales entre los medios de comunicación; con las relaciones entre los medios intermedial, y con aumentar la auto-referencia y la auto-reflexión de las artes como medios de comunicación.

1.2 cambios Media y co-relaciones entre los medios de comunicación

han dado lugar a nuevas formas de representación, promoción de nuevas estrategias dramáticas, nuevos principios de estructuración y palabras puesta en escena, imágenes y sonidos, nuevas formas de realizar los puntos de posicionamiento en tiempo y espacio; de la creación de relaciones espacio-temporales; como desarrollar nuevos modos de percepción, y de generar nuevos contenidos culturales, sociales y psicológicos significativos.

1.3 Las innovaciones tecnológicas *han desempeñado y siguen desempeñando un papel prominente en el desarrollo de las artes y medios de comunicación y en la interacción entre todos los modernos medios de comunicación postmodernos.*

1.4 La vanguardia histórica *ha creado las condiciones necesarias en las que los medios de comunicación cambian y forman co-relaciones entre los medios de comunicación y las artes. Podrían desarrollarse como características importantes de arte moderno y post-moderno, en particular en lo que se relaciona con la intercambiabilidad de medios expresivos y las convenciones estéticas entre los medios de*

*comunicación, y la puesta en escena lúdica de los signos de que la modernidad y las artes electrónicas posteriores han derivado.*¹⁹

1.5 Multimedialidad

En el arte y los medios de discursos teóricos el concepto de multimedialidad se utiliza en dos niveles diferentes. Por un lado, a nivel de sistemas de signos (palabras, imágenes, sonidos) y por otro lado a nivel de diferentes disciplinas para distinguir entre diferentes campos de acción cultural o de las prácticas (institucionalizadas) (Artes visuales, literatura, música, teatro, cine, televisión, vídeo, internet, etc.)

Al nivel de los sistemas de signos: un enunciado, por ejemplo, es multimedial, ya que consiste en una combinación de palabras ,imágenes (fijas o en movimiento, gráfica o fotográfica) y / o sonidos (los sonidos del medio ambiente, paisajes sonoros, música, etc habla). Del mismo modo, los objetos digitales como páginas web pueden ser considerado como multimedial en la medida en que estén equipados con palabras, imágenes y / o sonidos.²⁰

Es interesante observar que las computadoras, en el que las palabras, las imágenes y los sonidos, son procesados y reproducidos, se refiere generalmente como ordenadores multimedia. El término fue inventado por la industria informática con el fin hacer hincapié en que el equipo se puede utilizar para muchos propósitos diferentes, tales como grabaciones, edición de vídeo, componer música y juegos. Multimedialidad se menciona a menudo como una característica de los medios digitales, que, al interactuar con la características de la virtualidad, la interactividad y la conectividad constituyen la especificidad de medios digitales (Raessens, 2001).

19 Ed.Chapple Freda,CULTURA, LENGUAJE Y REPRESENTACION ,La intermedialidad, Revista de Estudios Culturales de la Universitat Jaume I Volumen 6 - Mayo 2008

²⁰ Ibídem

Por lo tanto, a nivel de los sistemas de signos que, podría tener en cuenta (análogos a los medios digitales) obras de teatro, cine sonoro, emisiones de televisión y grabaciones de vídeo como multimedial.

La multimedialidad de los medios de comunicación suele ser, aunque no siempre, limitada a audiovisibilidad, es decir, a lo que percibimos con nuestros »« sentidos a distancia llamada, nuestros ojos y oídos, que son los dos sentidos que son tan importantes para el desarrollo nuestra capacidad inteligente de estructurar el mundo y nosotros mismos en relación a él, en tiempo y espacio - una capacidad, por cierto, que nos permite también mantener las cosas en una distancia. Tiempo y espacio son todavía las dos dimensiones principales por las que nos distinguir los medios de comunicación el uno del otro y determinar su especificidad. Tal determinación de la especificidad de los medios de comunicación suele estar relacionada con su materialidad, aunque se puede notar que en el discurso de los medios comparativos existe aprensión acerca de atribuir las características de un medio a su materialidad.

1.6 Transmedialidad

El concepto de transmedialidad se utiliza principalmente en el arte y la comunicación discursos teóricos para referirse al cambio (transposición, etc traducción) de un medio a otro. Esta transferencia puede aplicarse a los contenidos (a lo que se representados, la historia) o la forma (en términos formalistas podríamos decir a la principios de la construcción, de estilo procedimientos y las convenciones estéticas). Al nivel de contenido el concepto se refiere en particular a los cambios que los medios de comunicación convertido en falta, por ejemplo, la forma en que las características de la fuente medio se pierden en el proceso de transposición. ***En particular, la mayoría de los largometrajes que se basan en una novela son transposiciones de historias, que no tienen en cuenta las características literarias de la narración original.*** Estas

características son tiende a ser ignorado: una vez convertido en el otro medio muy poco nos recuerda la especificidad medio del original literario. Esto está relacionado con la obligación de transparencia que se aplica al cine como un medio de masas porque la consecuencia última de un medio de película que define como su audiencia es una masa que arrasa con su medialidad en aras de una accesibilidad óptima del mundo que se representa en la película. Esta transparencia es, como la clásica, representación modo de película de arte en sí, una invención de la novela del siglo 19. En el curso de siglo 19, el narrador se esconde más y más detrás de la historia que se le dice - como si la mediación no es el caso en absoluto. Con su desaparición, el narrador se priva de la posibilidad de comentarios, lo que implica también que sacrificios, en cierta medida su autoridad. Sin embargo, también hay algo que ganancia: por un lado, la posibilidad de una descripción precisa y detallada de los eventos y acciones que están teniendo lugar en la historia, por el contrario, una descripción completa de las experiencias por las que uno o más caracteres en la historia están vivos - y es lo mismo con la forma clásica del arte cinematográfico.

Una transposición de los principios de construcción, procedimientos estilísticos y estéticos convenios significa que un medio se lo lleva hacia arriba o imita la representación principios de otro medio. Como un ejemplo que guarda especial relación con teatro y el cine podemos pensar en el libre intercambio de medios expresivos entre diferentes medios de comunicación que son características del expresionismo alemán.

Tal takingup o la imitación por otro medio puede ser considerada como un ideal, o como un deficiencia. Considerado como un ideal, creo que de la idea de Vsevolod Meyerhold, de un cinematification del teatro (Meyerhold, 1930: 254). Lo que él tenía en mente fue una alternancia de alta velocidad de las escenas individuales - como en el cine, que según a Meyerhold, no implica necesariamente que las proyecciones de las películas deberían ser utilizados en la representación teatral a pesar de que fue uno de los primeros directores que experimentó con proyecciones de películas en el teatro (Murray,

1972). Considerado como un inconveniente, podemos pensar en la caracterización Béla Balázs "de la película en su inicios (vamos a decir, hasta el 1915) como «» teatro fotografiado (Balázs, 1973 [1938]: 150). En ese momento histórico, el film se basó en los métodos de representación de teatro, al menos dentro de las escenas individuales, que presentó totalidad espacial e invariabilidad de la perspectiva²¹ y la distancia. Cine comenzó a desarrollar su propio idioma a partir del momento en que rompió el teatro los métodos de representación, lo que significa que el espacio ya no se muestra como una totalidad, y la perspectiva y la distancia que podría cambiar todo el tiempo por cambiar la posición y la formulación de la cámara.

1.7 Intermedialidad

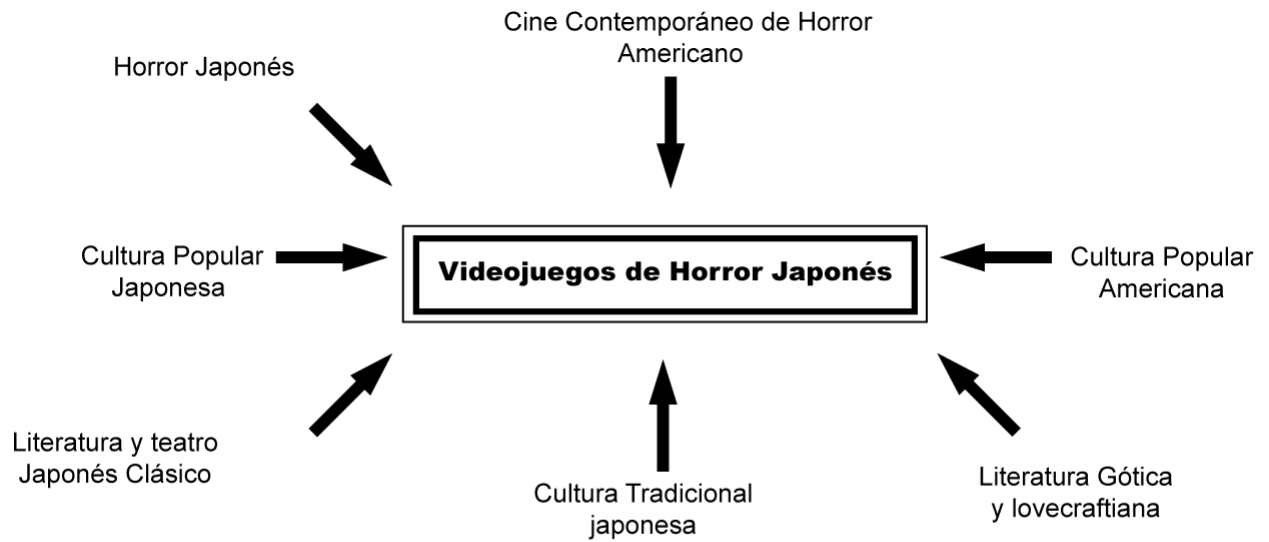
El concepto de intermedialidad es, al igual que los conceptos de multi o transmedialidad, usado en diferentes discursos. Esto es particularmente pertinente, porque durante muchos años el concepto de intermedialidad ha sido tan frecuente en discursos diferentes y en diferentes sentidos que es casi imposible mapa su campo semántico o rango. Irina Rajewski (2005: 44) tiene razón cuando afirma que todo el mundo que utiliza el concepto de intermedialidad está obligado a definir. Por lo que respecta como el concepto se utiliza, a diferencia de otros conceptos de medialidad, subraya, en particular, el aspecto de la influencia mutua (interacción). Por mi propia contribución a la técnica y los medios de discursos teóricos que me gusta utilizar el concepto intermedialidad con respecto a las relaciones entre compañeros de diferentes medios de comunicación que dan lugar a una redefinición de ***los medios de comunicación que se influyen uno al otro, que a su vez conduce a una***

²¹ La perspectiva naturalis, la perspectiva artificialis, la compositio, la fotografía, la augmented reality, son regímenes que muestran una especie de legibilidad escópica del pensar. Pero con ello no se hace referencia a la exteriorización de un pensamiento interior que sale, sino como lo ha llamado Jean Luc Nancy, a una puesta en obra del pensamiento mismo en el afuera.

percepción fresca. *Intermedialidad asume una co-relación en la actual sentido de la palabra, es decir, un efecto mutuo.*

En conjunto, la redefinición de los medios de comunicación co-relaciones y una percepción fresca resultante de la corelaciones de los medios de comunicación *significa que previamente existente medio específico convenios se cambian, lo que permite una nueva dimensión de percepción y experiencia para ser explorado. Al hacer esta afirmación, reconozco que intermedialidad es un aspecto operativo de los medios de comunicación diferentes, lo que está más estrechamente conectado con la idea de la diversidad, la discrepancia y hypermediacy (en el sentido de Bolter y Grusin)* que a la idea de unidad, armonía y transparencia. Intermedialidad supone un espacio intermedio - «uno» otras cosas - a partir de la cual, o dentro del cual el mutua afecta a llevarse a cabo.

Para dar algunas referencias históricas, el concepto de intermedialidad hoy puede estar más estrechamente asociados con la Bühnenkompositionen (composiciones etapa) de **Wassily Kandinsky** (1912/1923) en oposición a la Gesamtkunstwerk de **Richard Wagner** (1850) Wagner *porque se esforzó con sus dramas musicales para un la reunificación y reintegración de las artes bajo la primacía de la música.* Wagner objetivo de la obra de arte «del futuro» de su tiempo fue para el espectador que se inmersos en el mundo representado. Kandinsky, por el contrario se esforzó con su composiciones escenario de un teatro que podría funcionar de nuevo como **«un imán oculto»** *que hace que las diferentes artes se afectan entre sí.* La interacción de las artes, como Kandinsky (en proyecto de ley, 1973: 125) lo imaginaba, como **«una dinámica de obras musicales, pictóricas y los movimientos coreografiados »era, según él, posible porque cada arte individual ha hecho de su propia pureza de expresión familiar la independencia de las demás artes.** El objetivo de Kandinsky no era una ilusión, pero la expresión de experiencias internas («las vibraciones del alma»).



Múltiples influencias en los videojuegos de horror japónes

Figura 01 / Cuadro de Análisis / Bernard, Perron "Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play", McFarland Y Company, Inc., Publishers Jefferson, North Carolina, and London, 2009

Capítulo 2: Elementos del cine de terror que guardan una relación con el terror de supervivencia

Introducción

Desde sus orígenes, el cine ha filmado el terror humano, ya que de alguna manera muchos espectadores participan del mismo morboso entusiasmo que el protagonista alucinado de la película. Por que muestra en imágenes los matices de una sensación siempre inabarcable y algunas veces dramática: el miedo.

Los orígenes literarios del género de terror, se remontan a los s. XVIII y XIX, en concreto a las novelas góticas de Mrs. Radcliffe, M.G Lewis y Charles Maturin.

La historia del cine de terror trata un tema que va más allá de las convenciones del llamado realismo, así, aparecen relatos de ciencia ficción, interpretaciones fantásticas de la realidad, monstruos, fenómenos inexplicables, cuentos de miedo etc.

En 1920, este movimiento alemán, acumula obras maestras con asombrosa fecundidad, Der Golem de Paul Wegener y Carl Boeser (1921), Nosferatu de F.W Murnau (1922), Orlacz Hande de Rober Wiene (1924), y otros títulos gloriosos como, Metrópolis de Fritz Lang (1926), Alraune de Henrik Galeen (1927), el expresionismo alemán es uno de los momentos realmente trascendentes en la historia del cine.

El expresionismo Alemán se caracteriza por un barroquismo excesivo muy notable, así como por el gusto del simbolismo y los temas macabros, siniestros, y mórbidos. El cine estadounidense de los años 30 se vio fuertemente influenciado por esta corriente, pero sobre todo fue una característica de la producción de la Universal, la productora

cinematografía que con llegada del cine sonoro habría de especializarse en el cine de terror.²²

Para Carlos Losilla autor del libro “El Cine de Terror”, el expresionismo puede definirse desde distintos puntos de vista como la representación del mal encarnado en diferentes figuras alegóricas, prepotentes, tenebrosas, que tradicionalmente se han asociado con la ideología: aquella que concibe los peores instintos de la humanidad encarnados en un ser de carácter demoníaco, tan aberrante como todopoderosa, que recorre obsesivamente la obra de los más grandes artistas del país, desde Goethe hasta Fritz Lang.²³ La inspiración literaria será decisiva a la hora de configurar las características del género. Hay que destacar las grandes aportaciones de Bram Stoker, como Drácula, que sobresale por la creación de un clima opresivo.

Dentro del cine, las características del expresionismo pueden resumirse en la utilización de las sombras, que sugieren inquietud, ya sea simplemente psicológica o más profundamente moral, o incluso la deformación o sublimación del decorado, son elementos gráficos que se erigen a partir de entonces en los definidores visuales del género, manteniéndolos relativamente con vida aun hoy en día.²⁴

La década de los 30, la primera edad de oro del cine de terror, ha sido explicada desde el punto de vista de su relación con la angustia de la sociedad estadounidense tras la gran depresión de 1929. En suma, ha procurado la definitiva consolidación del género de terror entre un nutrido grupo de aficionados de este género.

²² ibídem p. 9

²³ LOSILLA, Carlos, **El cine de terror**, Editorial Paidós, México 1993, p.62

²⁴ ibídem p. 61.

Del cine de horror existe ya amplio consenso cuando se comprueba que sus periodos de máximo desarrollo y originalidad han correspondido a situaciones sociales traumáticas: el cine expresionista, en el marco de la inflación y de las luchas sociales que desembocarían en el nazismo (1936), la gran depresión de los Estados Unidos (1929), los monstruos apocalípticos despertados en el cine japonés por dos explosiones [atómicas (periodo posterior a 1945), la invasión de poseídos por el demonio y de esforzados exorcistas en el marco de la crisis capitalista, con su inflación galopante, su elevado desempleo y la catástrofe ecológica como fondo (1974 hasta la fecha).

Los periodos de convulsión o inseguridad social han activado los temores más profundos y atávicos (perdida de identidad, sumisión, mutilación, muerte) del ser humano y han encontrado su puntual reflejo en la pantalla.

En 1947 Kracauer intentó develar la significación profunda y “preconsciente” del cine de terror alemán mediante una especie de “Psicoanálisis colectivo” que le permitía detectar la neurosis y crisis de la sociedad alemana en la República de Weimaren en su traumática marcha hacia al nazismo.

Por otra parte, el cine se compara con frecuencia con el fenómeno del sueño, entonces, el de terror es equivalente a la pesadilla. Sociológicamente es interesante comprobar como los miedos colectivos de la sociedad, se reflejan en el cine de horror; no es causal que el género florezca en momentos de crisis social o económica. Muchas veces subestimado el cine de horror es, quizá, el que consigue más a menudo fuerza lírica.

El cine de terror puede resumirse en una situación básica: narra lo que ocurre cuando lo normal es amenazado por lo anormal, que puede ser cualquier cosa, monstruos, demonios, vampiros, zombis, asesinos psicópatas, animales reales o imaginarios.

El secreto del cine consiste en conseguir introducir muchos índices de realidad dentro de las imágenes, que así enriquecidas, seguirán siendo percibidas pese a todo como imágenes. Las imágenes pobres no alimentan lo bastante a lo imaginario como para que este adquiera realidad. Inversamente, la simulación de una fábula con medios con medios tan ricos como lo real -caso del teatro- corre siempre el riesgo de desaparecer simplemente como una simulación demasiado real de lo imaginario sin realidad. El secreto del cine también radica en esto: inyectar en la irrealidad de la imagen la realidad del movimiento, y realizar así lo imaginario hasta un punto jamás alcanzado hasta entonces.

Si el terror es manifestación que daña, que arremete, que nos provoca inclusive la muerte ¿es soportable? De primera instancia no, porque es un mal, nos perjudica y cambia la vida, nos genera miedo e infinidad de sustos, tanto de lo real como de realidad imaginativa. Nuestro consciente está alerta, nuestros sentidos se alteran y conforme avanza el tiempo tocamos límites inconscientes que hacen del terror el siguiente escalón: El horror.

El cine de horror, de acuerdo con Raúl González autor de “El cine de horror en México”, tiene sus propias reglas, sus elementos básicos, y temáticas que lo hacen diferente a cualquier género. Como:

Monstruosidad:

Que es la fealdad física, abarca todo tipo de desfiguraciones, mutilaciones, amputaciones y deformaciones. Pero la monstruosidad no sólo abarca los planos físicos, también existe la monstruosidad psicológica. Podemos decir entonces que el monstruo es aquel que infringe las leyes de la “normalidad” ya sean las de la naturaleza, las

normas temporales, espaciales o sociales, la monstruosidad física simboliza y materializa lo moral.

La anormalidad:

Por lo general el orden sufre perturbaciones en diferentes grados de violencia que afectan las leyes, a sus normas, y a sus prohibiciones. La naturaleza del choque – dirá Gérard Lenne- será diferente según la normalidad se viva o simplemente se mire, se acepte o se sufra. Lo cual determinan el grado de proyección del espectador.

Una identificación con el espectador:

Para poder lograr tal identificación con el público el cine de éste género debe plantear la ambigüedad “Bien– Mal”, ésta se da a través de los personajes, de las situaciones y del modo en que cada realizador nos acerque a un rostro, a un niño, un adulto o un héroe.

Lograr la creatividad- comenta Lenne – se sitúa por encima de todo criterio de verosimilitud y plausibilidad. Es preciso que el público pueda creer, por consiguiente es preciso que haya una reconstrucción lo más exacta posible de un universo que no sea copia del mundo existente, sino zona de reencuentro entre lo imaginario y lo real.

• ***Dos vías:*** *Las películas del género abarcan dos vías, por las cuales pueden provocar terror en sus personajes y horror en los espectadores, la primera de ellas; el origen del peligro de esa anormalidad, viene del exterior, es decir, el hombre se ve amenazado por un ser extraño a él. La otra vía, quizá, la más profunda y delicada es aquella en la que el peligro viene del hombre*

mismo. Enfrentar al hombre con el hombre mismo es enfrentar al espectador con sus propios valores morales y acciones cotidianas.

El mal: *Pone en peligro a un individuo, una comunidad o una sociedad.*

Necesidad del miedo:

El cine de horror encuentra aquí uno de sus elementos clave, el miedo interviene directamente en tanto el resorte dramático, sentido por los personajes y contagiosos para los espectadores, e indirectamente, en tanto la creación de un decorado efectivo que genera el clima de inquietud.

Por su parte **Román Gubern propone tres conjuntos de normas para la definición e identificación del género**²⁵.

Cánones iconográficos:

Se refieren al aspecto visual del medio, y, dentro de él, se autolimitan aquellos que incluso en su condición estática están investidos de significación específica. Estos cánones rigen para los seres humanos, los objetos, los lugares, y el estilo fotográfico utilizados en las películas del género, independientemente de su condición diegética. Los cánones que regulan la imaginería del castillo del vampiro, del laboratorio, de la sala de tortura, del maquillaje del hombre lobo o el vampiro, han sido perfectamente codificados y ritualizados por la industria del cine.

Cánones diegéticos rituales:

²⁵ Gubern, Román y Joan Prat Carós. Las raíces del miedo. Antropología del cine de terror. Tusquets. Barcelona, 1979.

Regulan las situaciones canónicas del género y las propias de cada uno de sus sub-géneros, como el beso mordisco del vampiro, la ceremonia de la creación del humanoide en el laboratorio, son escenas que no pueden faltar en ninguna de las películas de cada sub-género particular, aunque ocasionalmente se eliminen por elipsis para que está figura retórica, en definitiva, enfatice aquella situación canónica en la fantasía del espectador.



Figura 02 /concept art.org / thompson / 2009

Cánones mítico-estructurales:

Contemplan cada momento mítico y su particular modo de articulación que puede conocer algunas variantes episódicas, pero que subyace de un

modo estable en las obras de cada ciclo o sub-género: el mito del vampiro, el mito de Frankenstein y su criatura, etc.

El género del horror es uno de los más populares y cada uno de sus elementos se formaron según la evolución de las sociedades y de sus propios valores, valores morales que han alimentado al género durante más de cien años.

Capítulo 3: La figura del monstruo y su relación con la estética de lo feo

Introducción

Stephen King aísla tres niveles emocionales de terror diferentes, horror, el terror y la repulsión. Dice: reconozco el horror como la emoción más fina de modo que intentaré horripilar al lector. Pero si no lo puedo horripilar intentaré aterrarlo y si no puedo aterrarlo iré a por los gruesos. El horror para King es un tipo de aprehensión de lo desconocido; ningún monstruo se manifiesta pero nuestra imaginación de lo que pudiera ser desencaja los nervios. En el terror el monstruo se muestra, o se describe; su malformación física provoca una reacción física. Con la repulsión el monstruo es tan grosero que la reacción física es una reacción de extrema repugnancia. Así para King el terror es miedo + imaginación; el horror es miedo + descripción gráfica; y la repulsión es miedo + descripción gráfica gruesa. Los efectos emocionales disponibles en el género son un continuo de niveles de respuesta.

En la teoría del terror arte, una emoción conectada como un género de la imaginación, no he considerado subrayar en mi definición que los monstruos en cuestión son de ficción.

¿Qué es un mounstro?

La definición más apropiada de mounstro²⁶ sería: animal fantástico, terrorífico.

Sin embargo no existe una sola definición de mounstro, sino infinitas definiciones, como sus forma y su percepción por los receptores y creadores. Lo que existe es una noción general de lo que se debe entender por prodigio, pero tan laxa como volátil. La originalidad de los autores hace toda tentativa de definición se logre de una manera tantálica: cuanto más próximo estamos de definirlos estos seres preciados se alejan de nuestro alcance.

Los principios de individuación monstruosa pueden ser o bien la cabeza o bien el corazón, con cierto dominio de la primera; hay hay quien ha tomado por tal al hígado.

El concepto mounstro no es un concepto cerrado; se trata en realidad de conceptos abiertos y de dinamismo representativo; sin embargo su concepto va siempre ligado a lo que sale de la normalidad; suele causar espanto, asombro; así llamando la atención muestra.

²⁶ El nombre monstruo viene del latín monstrum, como es bien sabido. Sin embargo, en latín era una voz de sentido religioso, denotaba un prodigio, un suceso sobrenatural (p. ej.: hombre con dos cabezas) que testimoniaba una señal de los dioses. De ahí llegaría al significado genérico de 'monstruo'. La etimología de monstrum no era un secreto para los escritores romanos que ya indicaban que monstrum se llamaba así porque "monstrat futurum, monet voluntatem deorum" y advierte de la voluntad de los dioses". Por tanto es el verbo monere 'avisar, advertir' el étimo sobre el que se forma monstrum. (Monere tiene como étimo *men- 'pensar' y de él se derivan voces como monitor, monumentum 'que recuerda', Moneta, etc). De monstrum se derivan monstruosus, monstruositas y especialmente, los verbos monstrare, demostrar e de un significado parejo al del castellano actual.

fuelle: <http://etimologias.dechile.net/?monstruo>
<consultada el 10 de Agosto del 2009>

El ser terático se despliega se despliega en todas las épocas. Ciertamente es que hay siglos y etapas históricas que favorecen la propagación de los monstruos; pero, aún cuando la idea de monstruo sea atacada o desprestigiada, continúa, a pesar de todo, como un continuo asombro. La universalidad del monstruo se proyecta tanto en individuos normales como en enfermos mentales; tanto en civilizaciones avanzadas como en las primitivas; por los siglos y los años y por los cuatro vientos. De esta universalidad se desprende que el ostento tenga un papel necesario, una función natural. De ahí que exista una cierta necesidad del monstruo (o mejor dicho varias necesidades del monstruo). Una de ellas es explicativa conceptual: el monstruo como instrumento de reflexión y pensamiento que el hombre percibe y plasma en sus obras; la otra, se podría plantear a nivel biológico como un paso forzoso aunque involuntario de la mutación genética.

Unidad y diversidad del monstruo

El monstruo presenta una consistente unidad ontológica en todos los niveles: psicológico, teológico, simbólico,, mítico, histórico, literario. Su tipología variada lo presenta difuso; sin embargo, el ser monstruoso presenta constantes constitutivas. Todos los portentos son en cierto sentido portento. El monstruo fijado, es la plasmación de una idea general, en un ente particular, por ello, el ostento de las definiciones, el ostento relevante, muestra que no todas las anormalidades son trascendentales. En gran medida el problema no es dicotómico sino gradativo; existen seres más monstruosos y monstruos más humanos. Los gigantes por ejemplo son los monstruos más reales y en ocasiones no se les toma por monstruos; sea como fuere, es difícil establecer límites claros. El portento es un ser limítrofe.

El monstruo es algo más de lo que vemos, e incluso de lo que imaginamos; tiene un porqué o un para qué; depende si lo que muestra es pasado, presente o futuro; es causa, es efecto, y algunas veces es fin en sí mismo.

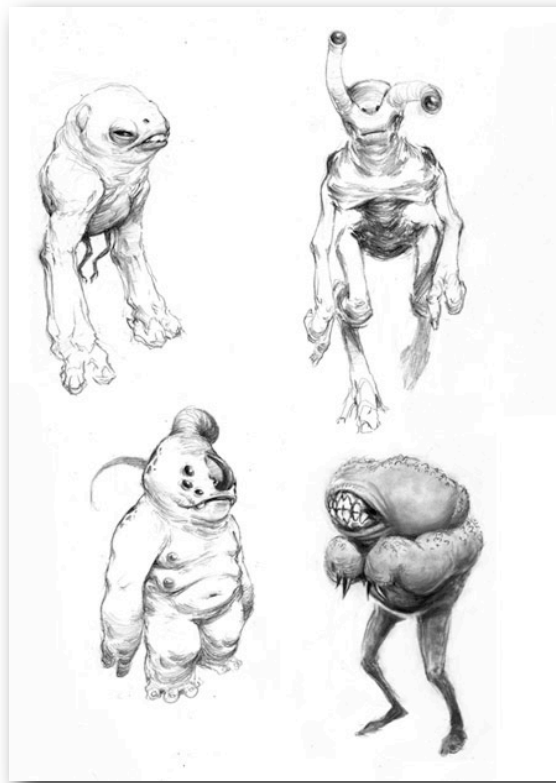


Figura 03/ concept art / Richard Doble / 2009

Caracteres monstruosos.

El mundo del monstruo, y más aun, el mundo de lo imaginario, es demasiado amplio y complejo, como para poder reducirlo con la ayuda de un sistema, con la ayuda de cualesquier sistema; pero no tenemos muchas opciones; habrá que ampliar el muestreo y establecer patrones, causas, motivos; en resumidas cuentas: intentar darle, si no una forma, al menos una inteligibilidad.

El mounstro es un ser liminal²⁷ ; a partir de este carácter de ser que está en los vértices ontológicos se constituiría en el continuum que va de ser a ser, de un grupo taxonómico a otro; el que hace posible el cambio evolutivo. El ostento produce dos sentimientos encontrados: repulsión y fascinación; es ambivalente y variable; incluso algunos monstruos pueden ser usados como figuras cristológicas. El monstruo es algo extraño pero propio, causa extrañeza, pero esta íntimamente ligado a nuestro ser.

El prodigio raramente evoluciona, aparece en episodios fijos en los que rompe con la cotidianidad: lo común, lo abundante, lo real, no suele ser representado monstruosamente; no obstante su rareza, más aun, gracias a ella, lo maravillosos es mimado, atendido, recordado en mayor medida que lo común y corriente; por ello las obras artísticas no son representaciones, que reflejan el mundo, sino una porción del mundo.

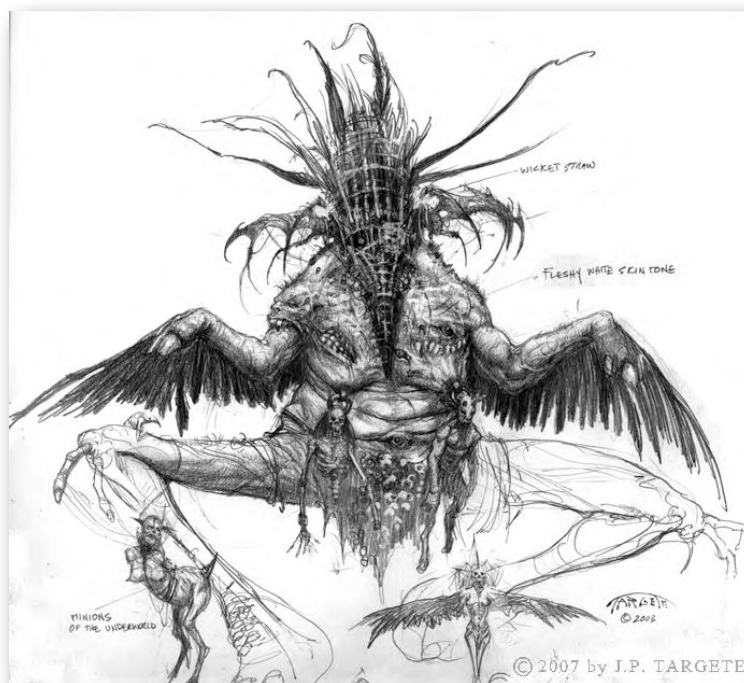


Figura 04 / concept art / TARGETE / 2009

²⁷ Relacionado con la experiencia. Perceptible por los sentidos, que queda dentro de los límites de lo que se puede percibir conscientemente
fuente: <http://www.wordreference.com/definicion/liminal>
<consultada el 16 de Agosto del 2009>

Los monstruos pueden ser reales o imaginarios. El prodigio esta situado en su lugar correspondiente dentro del cosmos, emparentado fuertemente con los animales; se le compara constantemente con las bestias gracias a un acuerdo tácitamente lógico y ontológico. Ahora que sobre su racionalidad no hay una obra fija: en ocasiones , el monstruo puede ser racional y en otras irracional, predominando, sobre todo, ésta ultima opción. El monstruo es un ser mixto incluso en su más intima definición, por ello acaso la manera más común de crear monstruos sea la de mezclar animales, la hibridación.

El monstruo muestra tal y como lo señala su etimología; juega una parte fundamental dentro de la constitución de los mitos. La idea de portento va relacionada con la de naturaleza; es está en buena medida, su piedra de toque.



Figura 05 / concept art / Michel Hussar / 2009

*Aún en literatura, el mounstro es básicamente forma. **El ostento es, en cierto sentido, espejo del hombre; si el hombre es imagen de dios, el prodigio es imagen del diablo; por ello, esta predestinado a la muerte: como individuo suele ser efímero; como genero, eterno.***

Clasificaciones

Clasificaciones teratológicas y tipologías tenemos bastantes, según el criterio con que se cuente . **Atendiendo a su tamaño, número de miembros o de individuos mimos, disposición de sus partes o ausencia de las mismas, o si se considera la procedencia de sus partes compositivas**, pertenecientes de manera natural a otros seres. Una clasificación que considero fundamental es la que extraemos atendiendo a la actitud del mounstro. Dentro de ella podemos distinguir claramente 4 tipos de monstruos:

El activo:	El mounstro animado; el que actúa interactua impulsado, ya sea por una entidad superior, ya sea por <i>motu proprio</i> , pero siempre con cierta independencia comportamental. Un buen ejemplo de este mounstro lo tenemos en el Endriago del Amadis.

El cuasiactivo:	Es aquél que actúa como autómatas, sin numen propio. Es una gran fuerza desencadenada sustraída a toda normal. Tan pronto es “bueno” como “malo”, pero no puede decirse de él, con propiedad, que sea ni lo uno ni lo otro. Su indeterminación en ese sentido es debida a su falta de albedrío y decisión. Un ejemplo claro es el Gólem.
El pasivo:	Este monstruo sirve de resguardo y protección contra algo o alguien. No necesita entrar en acción. Es dinamismo estático, y su función es disuadir la ejecución de algún acto. Contamos con numerosos ejemplos en los monstruos aptrópeos situados en las entradas y pórticos de algunos edificios.
El neutro:	Es el monstruo que simplemente muestra algo; una señal o un acontecimiento. No ejecuta ninguna acción ni impide su ejecución. Ejemplos de estos monstruos tenemos en los partos monstruosos y muertos al

Causas y fines

Son numerosas las causas que se atribuyen a su aparición, algunas son demasía o insuficiencia de-semen, imaginación de los padres, tratos carnales bestiales, etc. El trato carnal entre humanos y demonios produce monstruos. La causa que suele anteponerse como premisa básica es que dios lo quiere, o al menos que lo permite. En

cuanto a fines del monstruo, son mucho menos numerosos ; es extendida la idea de que el fin del monstruo es mostrar algo, sea la cólera de Dios, sea un evento por venir. Lo anterior, en cuanto a consideraciones fenomenológicas se refiere. Existe una profunda importancia del monstruo dentro del psiquismo humano que queda reflejada perfectamente en las expresiones mítico-artísticas; el hombre necesita del monstruo para restablecer equilibrios psíquicos. El monstruo está relacionado con el principio del cosmos, pero también juega un papel fundamental con el fin y destrucción del universo.

Lugares y tiempos monstruosos

El monstruo habita espacios sagrados o los convierte en tales; también actúa en tiempos sagrados.

El portento habita su guardia; tiene su propio espacio; ¿qué se necesita para que un espacio sea apto para ser habitado por un monstruo? debe ser un espacio sagrado, esto es, cargado de sacralidad; en otras palabras, debe ser un axis mundi, un eje del mundo. El eje del mundo es el punto donde es posible la comunión de los tres mundos: Cielo, Tierra e Infierno: es el centro del mundo; hay que decir que existen varios centros del mundo, cosa que resulta un tanto paradójica, pero que, dentro del marco de la historia de las religiones, es totalmente real y significativo.

En cuanto a tiempo se refiere, existen monstruos eternos, momentáneos, efímeros, cada uno de ellos con funciones y causas delimitadas y diversas.

Hay lugares míticos reales. Esto es sitios no imaginarios, sino geográficos, de los que se fabula mucho y constantemente. Las historias y relaciones sobre países extraordinarios y fantásticos han enriquecido las fabulaciones monstruosas. Acaso el país maravilloso y mágico por antonomasia sea la India. Oriente es un sitio inmenso del cual no siempre se determinaron bien sus fronteras. Para unos, Oriente era India; Etiopía

era muy importante, pero incluso esta era confundida o subsumida en aquélla. Oriente como punto mítico, está tan pronto como cerca del infierno, como del paraíso; fue un sitio propicio para los monstruos en la mentalidad occidental; fueron numerosos los contingentes de razas monstruosas y monstruos que se ubicaron en Asia.

Los tártaros son importantes para la teratología occidental. En primer lugar porque influyeron decisivamente en el paso de ideas y mercancías, monstruos incluidos de Oriente a Occidente; en segundo lugar porque ellos mismos fueron considerados monstruos. China será también importante, para la teratología occidental, de ella sale uno de los rasgos monstruosos mas y mejor adoptados por Europa: las alas del murciélago. América también merece un lugar especial dentro de la historia monstruosa. En ella se encontraron monstruos diversos, sea en la realidad, sea en la ficción, sea en la ficción que se hizo realidad.

No sólo el prodigio habita en espacios y tiempos sagrados. Lo hace también el hombre que, entendido como sociedad, tiene siempre estratos con vocación a lo sagrado. El monstruo habita espacios y tiempos sagrados porque lo hace el hombre; no obstante lo anterior, aquello que en un momento dado puede ser motivo literario, es en otro un mito sacro, y en otro, un pasaje trillado que mueve a risa y burla.

Funciones

El monstruo tiene diversas funciones o usos, que van desde el adorno , y la manufactura de objetos y armas, hasta el ser encargado de la destrucción del cosmos. Es usual que se les dé un carácter apotrópeo, es decir, cuidador.

Algunas partes monstruosas eran codiciadas por su poder de antídoto; se trata, sobre todo, de faneras del organismo en cuestión , tales como: cuernos, pezuñas, pelo, etc. Los monstruos han sido psicopompos , guardadores de tesoros, y hasta medios de transporte en las historias referentes a ellos.

*El monstruo disuade ejecuciones de actos. **El temor al monstruo es fundamental para su existencia;** pero en el presente siglo, dada la escasa intimidación que produce, debido al desgaste de formas que fueron intimidadoras anteriormente, el monstruo se ha transformado en entes irreconocibles a primera vista: fuerzas de la naturaleza aparecen monstruosas, así como seres que anteriormente no eran considerados de tal manera. Una importante función del monstruo , y acaso la más valiosa, generosa y mal retribuida es la de ejercer de chivo expiatorio de la sociedad. El monstruo muere para que la sociedad se redima .²⁸*

Universalidad del monstruo

El monstruo es universal, desde las primeras obras artísticas y mitológicas los monstruos están presentes; resulta de trascendental importancia que el hombre y el monstruo se acompañen desde tiempos inmemoriales y sin embargo, este hecho no ha sido debidamente justipreciado.²⁹

Lo que parece diferenciar la narración de terror de las meras narraciones con monstruos, como los mitos, es la actitud de los personajes de la historia frente a los

28 Santiesteban Oliva, Hector. Tratado de Monstruos, Ontología Teratológica, Plaza y Valdez. México, 2003.

29 ibídem

monstruos que encuentran. En las obras de terror, los humanos consideran a los monstruos con que se topan como anormales, como perturbaciones de orden natural.³⁰

Los monstruos del terror, rompen las normas de la propiedad ontológica propuesta por los personajes humanos positivos de la narración.³¹

Los monstruos poseen una actitud perturbadora.³²

Características de lo monstruoso

La impureza implica un conflicto dos o más categorías culturales vigentes. Por lo que no debería resultar sorprendente que las estructuras básicas de representación de criaturas terroríficas sean de naturaleza combinatoria. Una estructura para la composición de seres de terror es la fusión. Al más simple nivel físico esto suele implicar la construcción de criaturas que transgreden distinciones categoriales como: dentro/fuera, vivo/muerto, insecto/humano, carne/máquina y demás.

Una figura de fusión es un compuesto que une atributos que se tienen por categorialmente distintos y / o opuestos en el esquema cultural de las cosas en una entidad espacio temporal discreta.

El rasgo central de una figura de fusión es la combinación de categorías disjuntas o en conflicto, en solo un individuo espacio, temporalmente unificado.

³⁰ ibid pág 46

³¹ ibid pág 47

³² ibid pág 50



Figura 06 / concept art / Richard Doble / 2008

La fisión. En la fisión los contradictorios, por así decir están distribuidos en identidades diferentes, aunque metafísicamente relacionadas.

Los hombres lobo por ejemplo, violan la distinción categorial entre humanos y lobos. En este caso el animal y el humano habitan el mismo

*cuerpo *(entendido como protoplasma especialmente localizable); sin embargo lo hacen en diferentes tiempos.*

La figura del hombre lobo encarna una contradicción categorial entre el hombre y el animal que se distribuye en el tiempo. Por supuesto lo que estamos diciendo de los hombres lobos se aplica a toda clase de seres que cambian de forma.

Un segundo modo de fisión distribuye el conflicto categorial en el espacio mediante la creación de dobles.

Estructuralmente lo que observamos en la figura espacial es un proceso de multiplicación un personaje o conjunto de personajes se multiplican en una o más facetas, en la que cada una representa otro aspecto del yo, generalmente un aspecto oculto, ignorado, reprimido o negado por el personaje que ha sido clonado.

La magnificación de entidades o seres ya típicamente juzgados como impuros o repugnantes en el seno de la cultura. Los monstruos fóbicos magnificados. Lo que hay que magnificar son cosas que ya resulten potencialmente perturbadoras y repugnantes.

La Masificación; Masificar montones de criaturas ya repugnantes. Unidas y guiadas por propósitos inamistosos genera- terror arte, aumentando la amenaza planteada por estos objetos fóbicos de antemano.

La magnificación; con la masificación no ocurre que cualquier tipo de entidad se pueda agrupar en hordas terroríficas. Tiene que ser un género que ya nos inclinemos a considerar repelente.³³

³³ Carrol, Noël. "Filosofía del terror o paradojas del corazón". Ed. La balsa de la medusa España. 2005



Figura 08 / concept art / Verheim / 2009

La emoción del terror arte implica esencialmente una combinación de miedo y repulsión con relación al pensamiento en monstruos tales como Dracula. Los monstruos son considerados violaciones de la naturaleza, y anormales, cosa que pone de relieve las reacciones de los protagonistas. Estos no sólo temen a esos monstruos; los encuentran repelentes, asquerosos, repugnantes, repulsivos e impuros. Son antinaturales en el sentido que son abortos metafísicos y, en consecuencia, provocan repugnancia.³⁴

Los monstruos de terror encarnan la idea de una violación de la naturaleza se necesita una concepción de la naturaleza, una concepción que relegue al ser en cuestión al reino de lo no natural. Y en este sentido, se podría sugerir, que la ilustración proporcione a la novela de terror la norma de lo natural precisa para producir la suerte de monstruo correcto.

³⁴ ibidem



Figura 09/ concept art / Andrew Jones / 2008

Esto es, donde un lector opera, con una cosmología en la que brujas, demonios, hombres lobo y fuerzas espectrales sin parte de la realidad, bien que una parte temible, no está disponible el sentido de violación de la naturaleza que acompaña al terror arte. La concepción científica del mundo de la ilustración, sin embargo suministra una norma de lo natural que proporciona el espacio conceptual necesario para lo sobrenatural , aun cuando considere ese espacio como el de la superstición.

Manuel Delgado ha definido como monstruos en el umbral, y a los que atribuye el papel de transeúntes a tiempo completo:

... monstruos en el sentido de anomalías inclasificables, descoyuntamiento de lo considerado normal, y de los que dice que son útiles para catalizar, bajo el aspecto de su extrañamiento la mismidad del sistema que los rechaza, y que los rechaza no porque

sean intrusos en su seno, sino precisamente porque representan una exageración o una miniatura, una caricatura inquietante en cualquier caso, de un estado de cosas social.

La conciencia de que existen seres monstruosos y terribles es, probablemente tan antigua como la conciencia humana. Aparecen en múltiples representaciones repartidas por todo el mundo, desde los helados territorios de los esquimales hasta las desérticas extensiones de Asia. En todas y cada una de esas representaciones aparecen los dos caracteres básicos que hemos vinculado con los monstruos; la mezcla de rasgos humanos, animales y fantásticos por un lado y la capacidad de transformación, de metamorfosis, por otro. Ambas ligadas a una extremada maldad y animosidad expresada hacia los humanos.

Garras y dientes agudos, zarpas y rostros cubiertos de pelo, ojos feroces, fijos en su presa. Grandes bocas animales unidas a una determinación que parece mayor de la que podría mostrar una simple bestia salvaje. Rasgos prominentes, orejas puntiagudas, cuernos, pezuñas... muchas de estas características serán posteriormente heredadas por las criaturas demoniacas del cristianismo que, durante largo tiempo, van a suministrar a nuestro imaginario colectivo los esquemas paradigmáticos de los monstruos por excelencia.

*En toda esta parafernalia de figuras y arquetipos cabe destacar la íntima conexión, que en los primeros esbozos de los monstruos, parece existir entre estos y las figuras y personalidades utópicas de los llamados dioses oscuros, es decir de aquellos que **representan esa parte siniestra de lo sagrado que es el Mal.***

Los monstruos en sus primeros esbozos, comparten algunos rasgos de estas deidades, cuya característica principal, si alguna puede destacarse,

es su casi absoluta, extrañeza respecto a los humanos. Simbolizan fuerzas incontrolables que, desde que el ser humano tomó conciencia de lo que lo rodeaba jamas pudieron ser sometidas por él, y en la mayoría de los casos, tampoco pudieron ser nunca racionalizadas esquematizadas o clasificadas dentro del orden cultural, por lo que permanecieron así, refugiadas en lo oscuro y en lo primordial.³⁵

La sangre es un símbolo de la sustancia vital , absolutamente vital, ella misma. motivo de tantos tabúes, prevenciones y normativas en todas la culturas conocidas. **Según René Girard, la efusión de sangre es algo comúnmente temido y de lo que el grupo social trata de alejarse: <Toda efusión de sangre da miedo> dice.** No es que no se derrame la sangre. Las luchas entre los hombres han ensangrentado el planeta desde tiempos inmemoriales. **Se trata no de impedir ese flujo sino de controlarlo e interiorizarlo a través de formulas y de rituales.** Pero en el caso de las divinidades oscuras y en el que los monstruos a los que sus cultos han dado lugar, *la efusión de sangre ya no esta controlada ni ritualizada.* Esas deidades exigen más y más para ser aplacadas. **Representan el triunfo de las garras, los colmillos, del despedazamiento y evisceración ³⁶ de las víctimas.** Como el hecho es tremendo, todas las culturas intentan esconderlo bajo el mito, convertirlo en un secreto, para que, en el transcurso del tiempo, lo cubran la noche y la niebla del misterio.

El vínculo que se manifiesta entre los propósitos evidentes de los monstruos y los aspectos oscuros y poco conocidos de lo sagrado ha de mantenerse oculto y bien escondido, más allá del alcance de análisis o

35 Cardero López, José Luis. "Monstruos muertos y dioses oscuros, el miedo y lo sagrado",Ed. Santillana. España 2007.

³⁶ evisceración: Salida de los intestinos fuera del abdomen.
fuente: <http://es.mimi.hu/medicina/evisceracion.html>
<consultada el 29 de Agosto del 2009>

*del estudio, porque en realidad, muestra un aspecto del ser humano como ser social que resulta profundamente un aspecto del profundamente turbador y comprometido: **El que señala a la violencia desatada y furiosa como resultado de una colaboración que, por otra parte, es absolutamente imprescindible.***³⁷

Todos los monstruos representan al monstruo que llevamos en nuestro interior desde las más remotas edades.

¿Porque la sangre? Sencillamente porque la sangre se asimila siempre con la esencia de la vida. La sangre -además de cumplir muchas otras funciones esenciales- lleva al oxígeno y los elementos nutrientes a todas las células del organismo. De la buena o mala circulación de la sangre depende la salud del cuerpo y también de su justa medida , porque existen enfermedades graves en las que se acusa un exceso de sangre circulante. Pero si se produce una hemorragia continuada -un vaciado- la vida se apaga sin remedio.

Es sobre ese mecanismo de mitificación de la sangre, de su existencia, pero sobre todo de su fluir y discurrir a través del organismo, de su perdida o de su generación que se instaura toda una gran compleja construcción mítico-cognitivo que comprende desde a sangre común y corriente, hasta la emisión de sangre menstrual o el derramamiento de sangre menstrual o en las batallas y guerras.

En dicho complejo mitico-cognitivo aparecen reglas, normas leyes, costumbres, y tabúes. Se habla de lo que es o no es de nuestra sangre, de la sangre espuria, de la sangre noble, de la sangre limpia o sucia, de la sangre pura o contaminada.

³⁷ ibídem

*Según afirma René Girard, la monstruosidad primera y esencial está constituida por la unión de lo maléfico y de lo benéfico y en esa vinculación estrecha se apoya también el carácter espectacular o discretamente monstruoso de cualquier criatura sagrada.*³⁸

Lo repugnante o abyecto nunca procede de una insuficiencia por parte de real, sino de un exceso a cuya vista, e incluso con antelación a otra experiencia, ya no nos sentimos saturados, víctimas de un empacho.³⁹

El monstruo que, oculto en la penumbra, desgarrar y devora a su vecino y a su vez teme ocupar su lugar en esta suerte de caótica trama alimenticia, la naturaleza es la negación del contrato social y de las normas de convivencia con que quisiéramos evitar el devorarnos o exterminarnos unos a otros, la imposición de leyes es la demostración más clara de que el costo que supone la separación de la naturaleza es el reconocimiento de que en última instancia ésta es indomable, la necesidad de establecer leyes confirma su debilidad y su inutilidad esenciales.

Aquellos monstruos carentes de forma encajan perfectamente en la condición de impuro, pues rompen la categoría que bien podría denominarse como cosa/no cosa; ejemplos de ellos podrían ser los monstruos pertenecientes a películas como La cosa, La mancha voraz o La niebla.

Asimismo aquellos de carácter incompleto pueden considerarse como personajes impuros, ejemplo de estos son los fantasmas y los zombies, quienes a menudo aparecen sin ojos, sin brazos, piernas o piel, o simplemente se encuentran en algún estado de descomposición.

38 ibide

39 Carrol, Noël. "Filosofía del terror o paradojas del corazón". Ed. La balsa de la medusa España. 2005

Así, a final de cuentas, la caracterización del monstruo podría resumirse bajo la premisa de lo transgresor, pues la expresión de lo anormal se sitúa necesariamente en relación a una normalidad, así como el de la pureza al de la impureza. Es decir, que el concepto de monstruosidad siempre reposa sobre oposiciones dicotómicas.

De este modo, los monstruos al interior de la ficción de horror van más allá de la fealdad física; son criaturas que violan el orden natural de las cosas en virtud de que a la luz de la ciencia contemporánea su existencia es negada.⁴⁰

Lo monstruoso en 3 dimensiones según José Miguel G. Cortés

El monstruo como combinación de seres y/o formas, los monstruos situados en el plano simbólico, lo monstruoso y los fantasmas de la mente.

Prodigios y monstruos, el mundo clásico era muy sensible a los portentos o prodigios, que se interpretaban como signos de desgracias inminentes. Se trataba de sucesos maravillosos como lluvia de sangre, hechos inquietantes, llamas en el cielo, nacimientos anómalos, niños de doble sexo, tal como se cuenta en el libro de los prodigios de Julio Obsecuente (que en el siglo IV d.C anotan todos los hechos prodigiosos, sucedidos en roma en los siglos anteriores). Es probable que Platon se inspirara en estas anomalías para imaginar la figura del andrógino originario, y sobre las mismas bases se concibieron en parte muchos de los monstruos que se decía habitaban en las tierras de África o de Asia y de los que se tenían escasas e noticias. Por otra parte, el que se adentraba en aquéllas tierras realmente se encontraba con hipopótamos, elefantes o

⁴⁰ Carrol, Noël. “Filosofía del terror o paradojas del corazón”. Ed. La balsa de la medusa España. 2005

jirafas, y ya en Job aparece lo que probablemente era un cocodrilo, pero que paso a la tradición como el Leviatán. Sobre las maravillas de la India escribió en el siglo IV a. C. con C Tesias de Gnido; su obra se perdió, pero abunda en criaturas extraordinarias la historia natural de Plinio (siglo I d.C), en la que se inspiraron muchísimos tratados posteriores. En siglo II d.C. Luciano de Samosata, en su historia verdadera, aunque fuera a modo de crítica a la credulidad tradicional, representaban hipotrofia, pájaros con alas de hojas de lechuga, minotauros y pulgarqueros tan grandes como 12 elefantes.

Véase como en la novela de Alejandro (que aparece en latín en el siglo XII, pero que tiene su Origen en fuentes que se remontan al pseudo calístenes del siglo III d.C.) El conquistador Macedonio tenía que enfrentarse a gentes espantosas.

A menudo la atribución de belleza o de fealdad se ha hecho atendiendo no a criterios estéticos , sino criterios políticos y sociales. En un pasaje de Marx *(Manuscritos económicos y filosóficos de 1844) se recuerda que la posesión de dinero puede suplir la fealdad: <El dinero, en la medida en que posee la propiedad de comprarlo todo, de apropiarse de todos los objetos , es el objeto por excelencia ... Mi fuerza es tan grande como lo sea la fuerza del dinero...Lo que soy .Todo, absolutamente todo en el universo posee una belleza (hasta lo feo). Desde las artes, pasando por la naturaleza y las máquinas, la obra más perfecta y bella es el cuerpo humano. Éste ha sido materia de investigación desde diferentes disciplinas. A través del tiempo, se ha tratado el tema de la estética, no sólo desde las artes, sino desde la literatura, la filosofía, y ahora, la medicina. Ambos términos logran estar juntos en diferentes épocas de la historia, hablando desde diferentes perspectivas. La historia de la belleza que conocemos, proviene de occidente. Ha sido tan fuerte su influencia que, hasta nuestra era, se sigue viendo el peso de ésta. No obstante, esa historia que conocemos con más frecuencia, a

la que nos remitimos generalmente, omite muchos otros conceptos de belleza emitidos por otras .

Kant dice en la crítica del juicio que el arte puede tratar cualquier asunto y promover cualquier sentimiento, independientemente de su moralidad y del horror que pueda despertar .Un único límite señala a la obra de arte , una única restricción : un sentimiento que, al ser suscitado por una obra , produce inmediatamente la quiebra del efecto estético. Tal sentimiento imposible de ser promovido es, al decir de Kant, el asco.

Todo sistema social se dota de una estructura de control para mantener el orden de moral instaurado. Un orden basado en muy diversas formas coercitivas, necesitadas de elementos ideológicos y culturales que justifiquen dicha coerción. Las sociedades occidentales cristianas se han servido durante siglos de símbolos como el demonio, las brujas o los seres monstruosos para marginar o expulsar a cualquier miembro considerado indeseable. A estas personas se les ha acusado a lo largo de la historia de aliarse con los enemigos de la naturaleza, de hacer pactos con el diablo, de oponerse a los modos de vida normales. Estos seres diabólicos amenazan la unidad la unidad del grupo social y han de ser eliminados para reforzar la coherencia interna e impedir el cuestionamiento jerárquico. Así las sociedad para protegerse , se divide entre las fuerzas del bien (Aquellas que representan la continuidad del status quo) y las fuerzas del mal (las que introducen una conducta irracional que cuestionan las bases sobre las que sustentan lo social) en perpetuo combate.

Mary Douglas considera la figura del brujo como el símbolo que más se ha utilizado históricamente para mostrar lo que sería la antítesis del hombre normal. La brujería se utiliza como sistema de control ya que por medio de ella de pueden achacar todas las

desgracias a inconformistas e individuos que se manifiestan en conducta desviada. La acusación de brujería constituye una llamada a la conformidad.⁴¹

*Lo importante es que, llámese brujo, diablo o demonio, todos ellos son seres monstruosos que equivalen a aquello que representan una amenaza para la integridad, de un sistema o de un individuo que se opone a las estructuras que constituyen la vida. Se presentan siempre como una diferencia, una distinción en relación a la naturaleza.*⁴²

Las criaturas monstruosas vendrían a ser manifestaciones de todo aquello que está reprimido por los esquemas de la cultura dominante. Serían las huellas de lo no dicho, lo no mostrado de la cultura, todo aquello que ha sido silenciado, hecho visible. Lo monstruoso hace que salga a la luz lo que se quiere ocultar o negar. Además, problematiza las categorías culturales, en tanto que muestra lo que la sociedad reprime. Todo ello tiene un contundente carácter subversivo al resolver o invertir las categorías conceptuales, o subvertir los represivos esquemas culturales de categorización.

Lo monstruoso representa el Otro depredador que hay en cada ser humano, al tiempo que moviliza una imagería negativa que amenaza la estabilidad social en aspectos básicos tales como el concepto de patria, de clase social, de raza, de sexo o de género. Lo monstruoso tiene la función de atemorizar a la gente *(amenazándole con consecuencias funestas) para que acepte, sumisamente su rol social. Como dice Stephen King “Amamos y necesitamos el concepto de monstruosidad porque es la

41 Douglas, M., Símbolos naturales, Madrid, Alianza Universidad, 1988, p.134.

42 Cortés, José Miguel. Orden y caos. Un estudio cultural sobre lo monstruoso en el arte. Barcelona, Anagrama, 1997 pag, 17

reafirmación del orden que anhelamos como seres humanos(...) y déjenme sugerir que no son las aberraciones mentales ni físicas las que nos horrorizan, sino la ausencia de orden que estas situaciones parecen implicar”⁴³

Los monstruosos están íntimamente ligados al miedo. El miedo está unido a lo desconocido. Es una expresión privilegiada estilizada del vértigo de la conciencia frente a la confusión de lo imaginario y lo real. Las personas tienen verdadero pavor no solo a relacionarse, sino tan siquiera a tocar, a rozar un monstruo, no vaya a ser que les contagie.



Figura 10 / concept art / Jordan Evans / 2008

Los seres deformes, como casi todos los miembros de un grupo social minoritario tienden a aceptar los estándares impuestos por la mayoría. La

⁴³ King, S., *Danse Macabre*, Nueva York, Berkely Books, 1987, pp. 22-23.

marginación , el desprecio y la humillación cuando no el desprecio, son los sentimientos recurrentes que la sociedad tiene hacia estos seres.⁴⁴

El miedo es una emoción, quizás la primera entre las emociones humanas, simples, instintiva que existe desde que se nace hasta que se muere. Miedo al desorden, a la inestabilidad, a la oscuridad, a lo desconocido. Román Gubern describe el status del miedo en los siguientes términos: **“El miedo es una reacción altamente funcional, saludable y adaptativa, ya que permite al organismo activar sus defensas y reaccionar de un modo autoprotector en situaciones de amenaza.”** Sin embargo cuando la sublimación de la muerte se hace imposible y el miedo se convierte el pánico, entonces la imaginación angustiada crea y multiplica imágenes monstruosas de perversidad.

El monstruo está basado en un sentimiento inmanente de terror ante la profundidad misteriosa de la existencia, refleja la fascinación que lo siniestro refleja sobre el ser humano. Además, los seres monstruosos no sólo son una amenaza que significa peligro, sino que llevan aparejados componentes de repulsión y náusea que se asocian a la suciedad, a la decadencia, al deterioro y la putrefacción. No sólo producen miedo, sino que, generalmente, son repelentes, repulsivos, asquerosos, violaciones de la naturaleza.

Como lo observa Giorgio Agamben, con los campos de exterminio nace una nueva forma de inscribir el sentido de la muerte: el cadáver. Con la “solución final” la muerte se cancela y nace el sentido del cadáver como metáfora del anonimato de la sociedad de masas. El exterminio cancela el derecho de muerte, es decir, de humanidad y nace con

44 Cortés, José Miguel. Orden y caos. Un estudio cultural sobre lo monstruoso en el arte. Barcelona, Anagrama, 1997 pag 37

ello la neutralidad de la materia.⁴⁵ Por el otro, el principio de realidad y de objetividad del cine y la fotografía mostraron el potencial de expresión y de constatación a la hora de atestiguar la violencia y el extremo de la tortura y el exterminio en los campos de concentración, a lo que habría que añadir la condición de reproducción masiva de estas imágenes a través de los medios impresos y el cine.⁴⁶ ***El alcance de estas imágenes inscribía un imaginario de la muerte masiva (impersonal) en una sociedad igualmente masiva.*** A partir de ahí, la muerte y la violencia irán ocupando un lugar predominante en la cultura visual de la sociedad de la segunda mitad del siglo XX. Iconografía que además se prestará al manejo dirigido de la imagen: a la censura y su uso ideológico que desde entonces será una constante de la imagen en la sociedad.⁴⁷ A lo que habría que añadir el modo en que éstos funcionan en el horizonte secularizado de la cultura. No se trata tan sólo del cadáver, sino de éste como la constatación del fin del sentido de lo humano. A diferencia de otros significados en la historia de la representación, el cadáver después de la “solución final” es la imposibilidad de la muerte como condición humana.⁴⁸ Así pues el horror y la fascinación adquieren un significado inédito, significado que por lo demás será determinante en la redefinición que se hará del sentido de la representación en la cultura visual del siglo XX y que abrirá un nuevo territorio de exploración al mundo del arte. Las relaciones entre el

45 Véase Giorgio Agamben. Lo que queda de Auschwitz. El archivo y el testigo. Homno Sacer III. Valencia: Pretextos, 2000.

46 Si bien es cierto que existe una diferencia fundamental entre la fotografía y el cine, es innegable la vinculación que guardan respecto a la condición indicial y a la cualidad de su producción masiva. Esto, unido a lo “visto” por un cierto tipo de imágenes industriales como las de la Shoa produce una suerte de cotidianización del horror que lo convierte en banal.

47 Entiendo aquí por ideología la definición que al respecto hace Eduardo Grüner como “...regímenes de producción de ciertas verdades operativas, lógicas de construcción de la “realidad” que pueden ser desmontadas para intereses particulares que tejen la aparente universalidad de lo verdadero” Eduardo Grüner,

El sitio de la mirada. Secretos de la imagen y silencios del arte. Buenos Aires: Grupo Editorial Norma, 2002, pág.39.

Producciones que operan bajo la lógica de la falsa ilusión y que asumen como estrategia la disolución entre realidad y ficción para vigilar, controlar y regular las conductas sociales, sobre todo las referidas al deseo y la afectación, que ponen en crisis los regímenes hegemónicos de control.

⁴⁸ Giorgio Agamben, Op. cit.

orden masivo de la imagen, la estética del horror inscrita en el cuerpo, la condición ideológica que se desprende de la manipulación de la imagen y la condición de objetividad de estas imágenes tendrán un impacto innegable en la configuración axiológica y simbólica de lo informe en la cultura y el arte del siglo XX. A partir de ello nace una nueva dimensión de lo grotesco: lo serio, y una nueva consideración sobre el cuerpo: el horror.⁴⁹

La paradoja

¿Porque nos asusta y nos provoca fascinación al mismo tiempo lo monstruoso?

Otra forma de explicar la atracción por el terror una forma que puede conectarse con elementos de la explicación religiosa, consiste en decir que los seres terroríficos - como divinidades y demonios nos atraen a causa de su poder. Inducen pavor. Por decirlo así, podríamos decir que nos identificamos con los monstruos a causa del poder que poseen, los monstruos son figuras que satisfacen deseos.

La espectacularidad de lo monstruoso en palabras de Omar Calabrese:

*...Primero: la espectacularidad, derivada del hecho de que el monstruo se muestra, más allá de una norma (<<**monstrum**>>). Segundo: <<la **misteriosidad**>> causada por el hecho de que su existencia nos lleva a pensar en una admonición oculta de la naturaleza, que deberíamos adivinar (<<**Monitum**>>). Todos los grandes prototipos de monstruo...Son al mismo tiempo maravillas y principios enigmáticos...*⁵⁰

49 Barrios Lara, José Luis. "El cuerpo disuelto: el asco y el morbo o la retórica del espectáculo en el arte contemporáneo" (2006). México, Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), Facultad de Filosofía y Letras (FFyL), Tesis de doctorado en Historia del Arte, 274 p.

⁵⁰ Omar Calabrese. La era Neo- barroca, traducción de Ana Giordano, Cátedra. Madrid 1987. Pag. 107.



Figura 11 /concept art/ Masahiro Ito / 2008
Estética de lo feo, categorías teóricas de Karl Rosenkranz

La primera y más completa estética de lo feo, la que elaboro en 1853 Karl Rosenkranz, establece una analogía entre lo feo y el mal moral. Del mismo modo que el mal y el pecado se oponen al bien, y son su infierno, así también lo feo es "El infierno de lo bello". Rosenkranz retoma la idea tradicional de que lo feo es lo contrario de lo bello, una especie de posible error que lo bello contiene en sí, de modo que cualquier estética, como ciencia de la belleza, esta obligada a abordar también el concepto de fealdad. Pero justamente cuando pasa de las definiciones abstractas a una fenomenología de las distintas encarnaciones de lo feo es cuando nos deja entrever una especie de "atonomía de lo feo", que lo convierte en algo mucho más rico y complejo que una simple serie de negaciones de las distintas formas de belleza.

*Rosenkranz analiza minuciosamente la fealdad natural, la fealdad espiritual, la fealdad en el arte *(y las distintas formas de imperfección*

*artística), la ausencia de forma, la simetría, la falta de armonía, la desfiguración y la deformación (lo mezquino, lo débil, lo vil, lo banal, lo casual y lo arbitrario, lo tosco), y las distintas formas de lo repugnante *(lo grosero, lo muerto y lo vacío, lo horrendo, lo insulso, lo nauseabundo, lo criminal, lo espectral, lo demoníaco, lo hechicero y lo satánico). Demasiadas cosas para seguir diciendo que lo feo es simplemente lo opuesto de lo bello entendido como armonía proporción o integridad.*

*Si se examinan los sinónimos de "bello" y "feo", se ve que se considera bello lo que es bonito, gracioso, placentero, atractivo, agradable, agraciado, delicioso, fascinante, armónico, maravilloso, delicado, gentil, encantador, magnífico, estupendo, excelso, excepcional, fabuloso, prodigioso, fantástico, mágico admirable, valioso, espectacular espléndido sublime soberbio, mientras que feo es lo repelente, horrendo, asqueroso, desagradable, grotesco, abominable, odioso, indecente, inmundo, sucio, obsceno, repugnante, abyecto, monstruoso, horrible, hórrido, horripilante, sucio, terrible, terrorífico, tremendo, angustioso, repulsivo, execrable, penoso, nauseabundo, fétido, innoble, aterrador, desgraciado, lamentable, deforme, disforme, desfigurado *(por no hablar de cómo el horror puede aparecer también en terrenos como el de lo fabuloso, lo fantástico, lo mágico y lo sublime , asignados tradicionalmente a lo bello,)⁵¹*

La fealdad es concebida como negación de la belleza y por lo tanto como negación de sus elementos constitutivos, que de este modo adquieren el sentido opuesto: lo imperfecto, el desorden, la desproporción, la asimetría, la desarmonía y la desmesura. Toda esta taxonomía apunta hacia un amorfismo, hacia una ausencia de forma o en todo caso a una forma que causa desagrado: lo deforme. Los teóricos de la estética

⁵¹ ECO Humberto, Historia de la belleza ,España, Editorial Lumen, 2004 p16

clásica consideraban a la fealdad como una degradación de la belleza y también del arte.



Figura 12 /hombre elefante/ Frederick Treves./ 2008

Programa de Karl Rosenkranz para una metafísica de lo bello en el System der Wissenschaft, El esquema se ha completado con algunas categorías aparecidas en Estética de lo feo.⁵²

LO BELLO EN SI	LO FEO	LO COMICO
1 LO BELLO SUBLIME	1 LO VULGAR	1 LO INGENUO

⁵² Rosenkranz Karl. *“Estética de lo feo”*. Madrid ed. y traducción de Miguel Salmerón, editor:Julio Ollero. Colección imaginarium ; no. 5 1992.

LO BELLO EN SI	LO FEO	LO COMICO
a. lo noble b. lo fuerte c. lo noble	a. lo mezquino b. lo débil c. lo vil	
2 LO BELLO PLACENTERO	2 LO REPUGNANTE	2 LO JOCOSO
a. lo grácil b. lo vital c. lo atractivo	a. lo tosco b. lo muerto y c. lo horrible	a. lo grotesco b. lo burlesco vacío c. lo barroco
3 LO BELLO ABSOLUTO	3 LA CARICATURA	LO CHISTOSO
a. lo satírico b. lo irónico c. lo humorístico		

Figura 13 / Cuadro categorías estéticas de Karl Rosenkranz

LO ESPECTRAL

Por su naturaleza la vida tiende a evitar la muerte. Se convierte en espectral cuando, contra su naturaleza, reaparece como viviente.

La contradicción por la que lo muerto sería todavía viviente constituye el horror del miedo a los espectros. La vida muerta en cuanto tal no es espectral: podemos velar imperturbablemente a un cadáver. Pero si un soplo de viento moviese sus sudario o el vacilar de la luz hiciese inciertos sus rasgos, entonces la idea simple y pura de la vida en lo muerto -que en otra situación puede resultarnos muy agradable- podría tener ante todo algo muy espectral.

Con la muerte se cierra para nosotros el más acá; la apertura del más allá a través de alguien que ya ha muerto tiene el carácter de una horrible anomalía. El muerto, aparentemente en el más allá parece obedecer a las leyes que no conocemos. Con el horror frente al muerto en cuanto ser presa de la descomposición y con el respeto al muerto como ser sagrado se mezcla el absoluto misterio del futuro. (Rosenkranz Karl, "Estética de lo feo", pág 332)

LO NAUSEABUNDO

Lo insensato es el lado ideal de lo horrendo, la negación del intelecto. Lo nauseabundo es el lado real, la negación de la forma bella del fenómeno a través de una deformidad que nace de la corrupción física y moral. Siguiendo la vieja regla "a potiori fit denominatio" definimos como repugnante también a grados inferiores de lo repelente y lo vulgar, porque nos produce náuseas todo aquello que ofende nuestro sentimiento estético con la disolución de la forma.

Pero para el concepto de nauseabundo en sentido estricto deberíamos añadir la determinación de corrupción: ésta contiene aquel devenir de la muerte que no es tanto un marchitar y un morir, sino un pudrirse de la ya muerto. La apariencia de vida en aquello que está ya muerto es el elemento infinitamente repugnante implícito en lo nauseabundo.

Lo absurdo en su desorden alógico también suscita repulsión si no se convierte en cómico, pero debido a su elemento intelectual no tienen un efecto violento como el de lo nauseabundo. Este ultimo pretende que nuestros sentidos gocen de un ser a éstos hostil y puede ser definido como lo absurdo sensible.

Aun cuando se trate de los restos e la inteligencia , en el absurdo se puede todavía encontrar un interés crítico mientras que lo nauseabundo hacen que se revuelvan nuestros sentidos y nos choca por antonomasia. Lo nauseabundo como producto de la naturaleza -sudor, mucosidad, excrementos, abscesos,etc, es algo muerto de lo que nuestro organismo se separa abandonándolo por lo tanto a la corrupción.

“E indicios de esto hallamos en la práctica; cosas hay que, vistas, nos desagradan, pero nos agrada contemplar sus representaciones y tanto más cuando más exactas sean. Por ejemplo: las formas de las más despreciables fieras y las de muertos”.

(Rosenkranz Karl, “Estética de lo feo”, pág 311)

LO MONSTRUOSO

La monstruosidad o anormalidad sólo tiene sentido en función de lo que se considera normal o corriente; y la naturaleza del choque producido por un determinado espectador o destinatario es diferente según la anormalidad se viva o simplemente se mire, acepte o sufra. Todo ello determina el grado de proyección del espectador, y cuanto más inflexible sea la estabilidad de un mundo, mayor será el poder dramático de la inestabilidad de las barreras entre lo concebido como normal y anormal. En la película Frankenstein de James Whale se plantea la percepción del miedo que genera el monstruo como «ser artificial» entre la gente (miedo que es recíproco porque también lo desarrolla el propio monstruo) frente a la aceptación de la niña que le regala una flor porque le acepta ya que no le interpreta bajo ningún síntoma de deshumanización.

La anormalidad puede llegar a generar miedo o angustia por la incapacidad de imaginarse lo asombroso, inconcebible o imposible, y es por ello por lo que se utilizan personas monstruosas en películas fantásticas y de terror, llegando incluso a escogerse

verdaderos modelos de seres deformados en algunas películas como el caso de Freaks de Tod Browning, en donde se exhibe una galena de individuos deformes: enanos, siamesas, personajes con cabeza de alfiler o con articulaciones mal desarrolladas; todo ello aderezado dentro de un amplio abanico circense. También en el caso de una película hispanofrancesa titulada La barraca de los monstruos, dirigida por Jaque Catelain y Marcel L'Herbier en el año 1924, se exhiben y conviven bandoleros, toreros, caciques, gitanos, hambrientos, junto a personajes deformes como la mujer tronco, la mujer barbuda, gigantes, etc.


En cierto modo el miedo está asociado a lo desconocido. En la representación de lo monstruoso intervienen diversos factores temáticos que surgen a través de multitud de tramas que aparecen en los relatos audiovisuales como las relaciones de la vida con la muerte, el temor ante el pasaje que nos lleva de una a otra, el deseo del ser humano por alcanzar la inmortalidad; los mitos sobre vampirismo, claro ejemplo de las películas de la saga de Drácula; las narraciones de zombies que se aprecian en numerosas películas y telefilmes de ciencia ficción, así como en numerosos videoclips como el conocido Thriller del cantante Michael Jackson; el pavor que suscita la mutilación de órganos vitales (ceguera, discapacidad, castración...), la duplicidad del ser humano, tema central de la película Inseparables de David Cronenberg; la aparición del doble o la pérdida de identidad, como se observa en las películas El club de la lucha de David Fincher o en El otro de Robert Mamullian; la emergencia de los instintos aniquiladores, asesinatos por placer como los que nos muestra la película Asesinos Natos de Oliver Stone; la promiscuidad entre lo orgánico e inorgánico y lo natural y artificial, cuyos ejemplos más evidentes se ofrecen en diversas películas de David Cronenberg como Exizten, El almuerzo desnudo o Vinieron de dentro de; la pérdida de la conciencia o la manifestación de la locura a través de la imagen como en la película Henry: retrato de un asesino de John McNaughton; así como la percepción de estados de ánimo que se observan en los personajes inmersos en la historia cuando contemplan escenas de

horror, angustia, dolor o miedo, entendido por Román Gubern (1979) como una «reacción altamente funcional, saludable y adaptativa.

**Elementos morfológicos de la imagen constitutiva del mounstro del videojuego:
Silent Hill**

Elementos morfológicos de la imagen Valverde Berrocoso, Jesús, LA IMAGEN Nuevas Tecnologías aplicadas a la Educación Curso 2001-2002 Prof. Facultad de Formación del Profesorado – Cáceres Universidad de Extremadura - España		
EL PUNTO	LA LÍNEA	EL PLANO
EL COLOR	LA FORMA	LA TEXTURA
Elementos temporales o dinámicos		
EL RITMO	LA TENSIÓN	EL MOVIMIENTO
EL TAMAÑO	LA ESCALA	LA PROPORCIÓN

Figura 13 / Cuadro Elementos morfológicos de la imagen

Elementos de Representación	
<p>Artista: Masahiro Ito</p> <p>Título: Murmurador (Dedos de Garra).</p> <p>Videojuego: Silent Hill</p> <p>Elementos de Representación ESPACIALES</p>	
Punto	Centros geométricos Puntos de atención Puntos de fuga
Línea	Líneas implícitas Líneas aisladas Línea objetual Línea figural
Textura	Aporta a la sensación de aspereza, rugosidad, suavidad, lisura Natural / Sintética
Color	Tonalidad muy contrastante Opaco Saturado Temperatura de color: Frío Predominio de Negro: misterio; oscuridad; muerte; pena; miedo; desolación; elegancia; poder.

Elementos de Representación			
Forma	Formas <i>irregulares, regulares, escorizadas</i> - no estandarizadas o <i>no normativas</i> Formas <i>sombreadas y con textura</i> Usa <i>escorzo</i> y el <i>Traslapo</i> .		
Elementos de representación TEMPORALES	Elementos de representación TEMPORALES	Elementos de representación TEMPORALES	Elementos de representación TEMPORALES
Ritmo	<i>Extensión espacial</i> (a) estructura y (b) periodicidad		
Tensión	<i>Fuerza visual:</i> <i>Eje de tensión:</i> Las proporciones. La orientación oblicua		
Movimiento	Temporalidad real pero atenuada y perceptible		
Elementos de representación ESCALARES	Elementos de representación ESCALARES	Elementos de representación ESCALARES	Elementos de representación ESCALARES
Dimensión	491×371 píxeles		
Escala	Plano de conjunto: entre la figura y los bordes superior e inferior del cuadro, existe todavía algo de “aire”. La figura ocupa tres cuartas partes de la vertical del cuadro. <i>Escala interna:</i> que implica una relación entre el tamaño de un objeto representado en la imagen y el tamaño global del cuadro de la representación. <i>Escala externa:</i> expresa la relación entre el tamaño absoluto de la imagen y su referente en la realidad		
Formato	Horizontal 491×371 píxeles 72.01 píxeles/pulgada RGB		

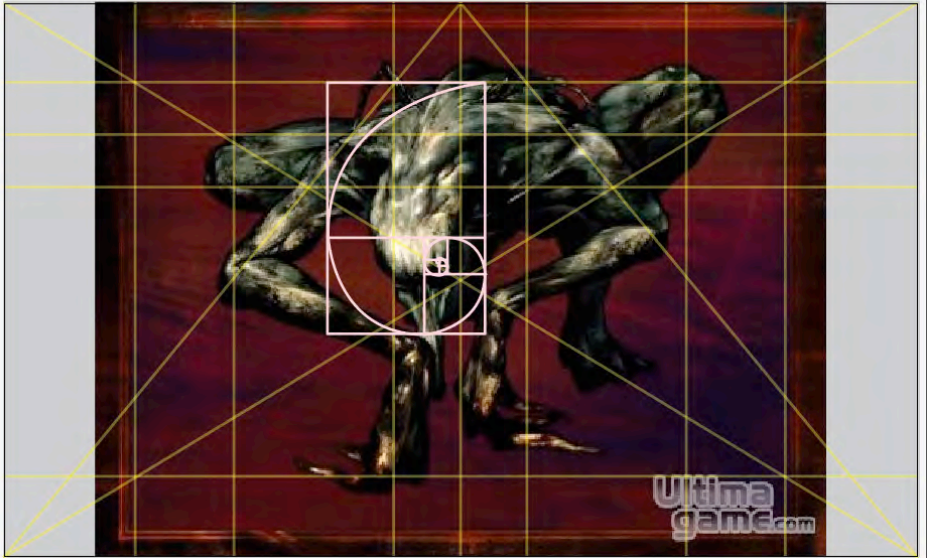
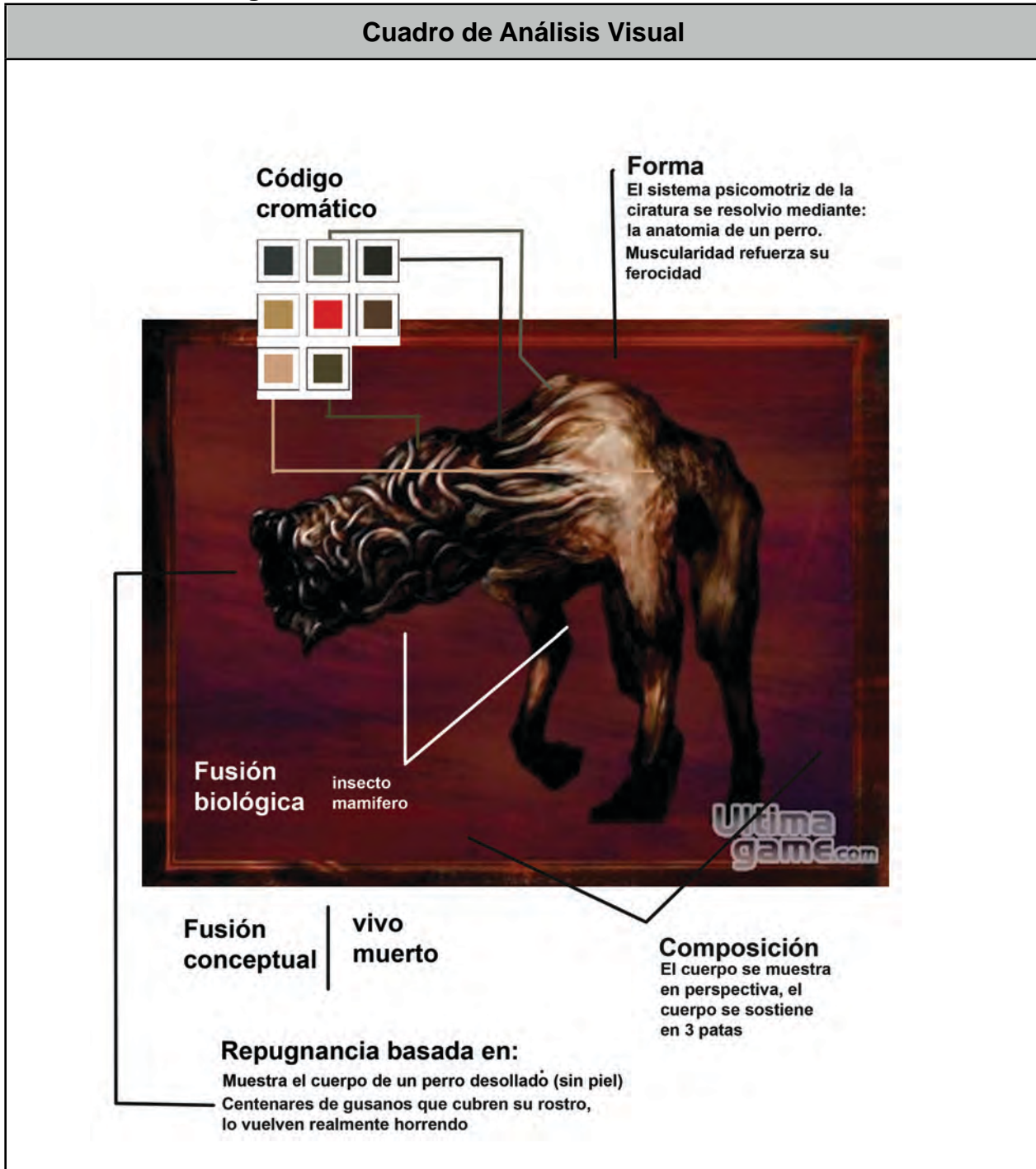
Elementos de Representación	
Proporción	<i>Crea ritmos en la imagen fija, ya que la proporción es la expresión del orden interno de la composición. Divina Proportione o sección áurea. El valor numérico de esta proporción es 1,618 (número de oro) y expresa la relación entre dos lados de una figura geométrica. $a/b = 1,618$.</i>
Proporción	<p>Red Aurea</p> 

Figura 14 / Cuadro Elementos morfológicos de la imagen aplicados a un personaje del videojuego Silent Hill

Figura 15 /

Segundo Cuadro de Análisis Visual del monstruo



Conclusión

El videojuego es uno de los mayores contribuyentes contemporáneos en la investigación de diversos campos relacionados con las nuevas tecnologías. El videojuego ha contribuido en la investigación de la Inteligencia Artificial, la Representación Virtual del Espacio y el Tiempo, las Interfaces Físicas y Virtuales de comunicación Hombre-Máquina. Por otro lado los grandes dividendos obtenidos por el videojuego en los últimos treinta años han permitido derivar un alto porcentaje de recursos tanto humanos como económicos para llevar a cabo dichas investigaciones y obtener resultados comprensibles y utilizables por un público no especializado.

En los videojuegos del género terror de supervivencia el fundamento de determinación de un juicio estético es, pues, el sentimiento de placer y displacer que, consecuentemente, es definido:

a. Como una sensación anómala en tanto no puede comparecer como sensación. *(pues en ese caso podrían ser material del conocimiento de un objeto). Es una sensación de género único <meramente subjetivo>, bien sea producida por una intuición empírica *(juicio estético de los sentidos), bien por el juego armónico de la imaginación y en entendimiento>. En ambos casos s produce esta remisión recíproca del fundamento a lo fundamentado.

b. Como estado de ánimo

En la Primera Introducción, y a propósito de la naturaleza del juicio estético de reflexión - que presenta <el concepto- que está contenido en el juicio y descansa en un principio

apriori- de la conformidad a fin formal, más subjetiva, de los objetos, el cual es en el fondo idéntico al sentimiento de placer...>

El monstruo dispara el asco, que es una extraña sensación que descansa en la imaginación neta, y que tiene la peculiaridad de hacer indiscernibles, en la sensación la naturaleza del objeto de la representación del mismo.

El sentimiento de placer o displacer no puede, sin embargo, reducirse a una especie de efecto sentimental de la actividad cognoscitiva. Ni tampoco perder su carácter específico respecto a las otras dos facultades del ánimo. Es un sentimiento condenado a ser siempre extraño, lo que se traduce en su desaparición como tal en la mera conciencia de la finalidad de un objeto o de la naturaleza toda.


El sentimiento de placer y displacer es, en realidad ***la facultad de juzgar misma considerada desde la relación inmediata de un sujeto con la cosa antes de la conversión de ésta última en objeto***. No puede considerarse, propiamente, como un estado de ánimo del sujeto, sino como el basamento subjetivo de la facultad de juzgar, siendo el basamento de la realidad afectiva de la cosa previa a su conceptualización, a su objetivación. Sólo que, si se admite, este extremo, no podría sostenerse la distinción tajante entre la actividad determinante y la reflexionante del pensar.

A futuro esta tesina es un escalón para alcanzar una tesis de maestría en la cual pueda incluir, el desarrollo de la estética de la fealdad aplicado no solo a un personaje, sino quizás a todo el sistema de cánones iconográficos que involucran: escenarios, lugares, personajes dentro de los videojuegos de este género, pues si bien la visualidad ofrece cada vez más detalle, la estructuras iconograficas no cambian más bien se actualizan con la llegada de nuevas tecnologías a este medio.

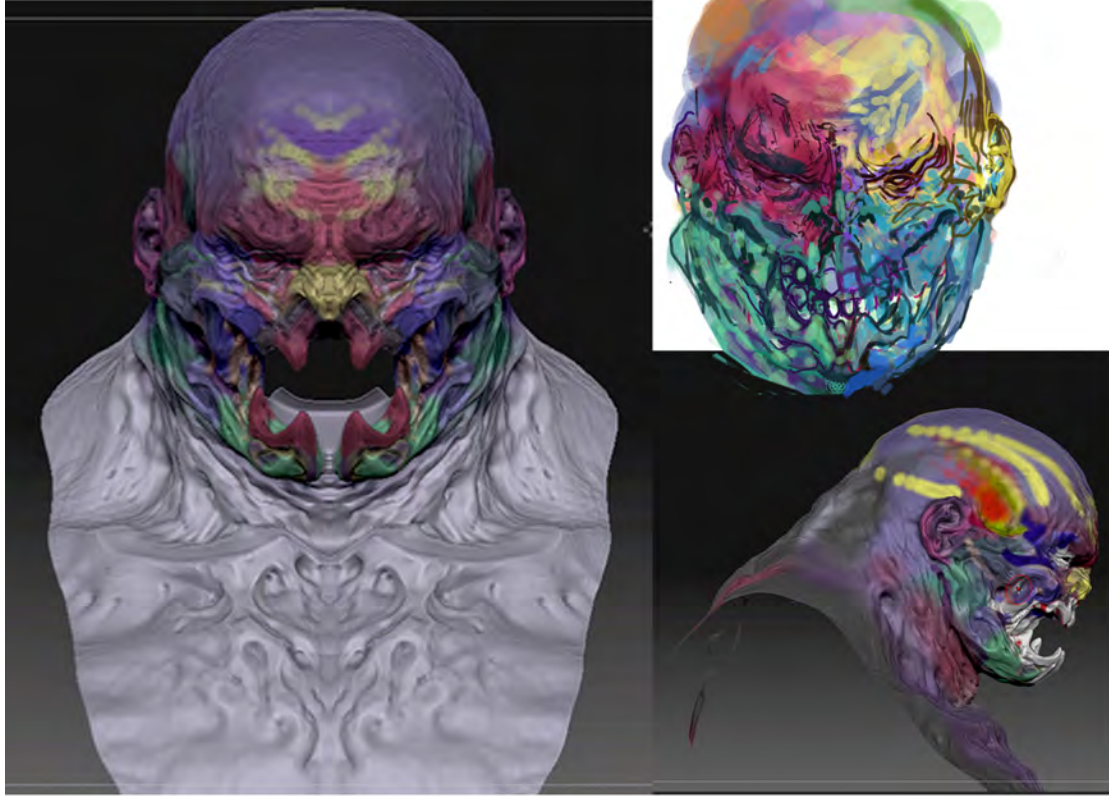
ANEXOS

CARPETA DE PRODUCCIÓN / TALLER 3D



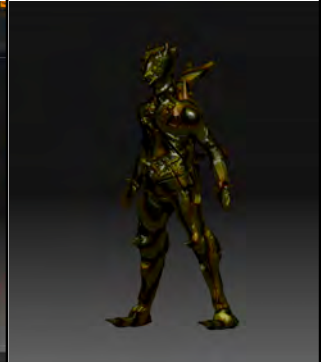

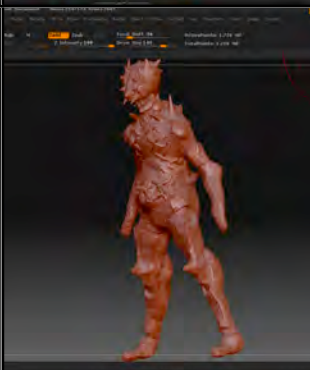

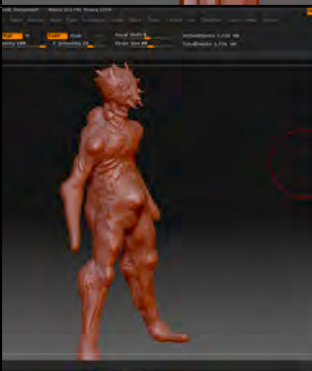


Carpeta de Producción / Taller 3D	
	<p>RENDER Boceto Di- gital Título: Bo- degón Técnica: Pases , Maya 2009, Men- tal Ray, pho- toshopCS4</p>

Carpeta de Producción / Taller 3D	
	<p> RENDER Título: Bodegón versión 1.0 Técnica: Pases , Maya 2009, Mental Ray, photoshopCS4 </p>




Carpeta de Producción / Taller 3D



Ejercicio poly paint en Zbrush, ejercicio desarrollado con un modelo facilitado del tutorial de la compañía: gnomon

	PRIMERA FASE	SEGUNDA FASE	FASE FINAL
Técnica: Modelado en base a zspheres en Zbrush			
Modelado orgánico, utilizando el concepto de arcilla digital.			
Modelado Retopologización Texturizado			

BESTIARIO DEL VIDEOJUEGO SILENT HILL

BESTIARIO DEL VIDEOJUEGO SILENT HILL		
Monstruo	Nombre:	Características:
	<i>Air Screamer - Chillador del Aire.</i>	La criatura recuerda a un pterodáctilo, pero a muy pequeña escala (es del tamaño de un águila). Al igual que muchos otros seres del juego, parece desollado (no tener piel).
	<i>Night Flutter - Revoloteador Nocturno.</i>	El monstruo es una malformación de un perro. Los groaners son realmente rápidos y pueden atacarnos desde cualquier flanco.
	<i>Groaner - Gruñidor.</i>	Características: El monstruo es una malformación de un perro. Los groaners son realmente rápidos y pueden atacarnos desde cualquier flanco.

BESTIARIO DEL VIDEOJUEGO SILENT HILL		
	<i>Nombre: Wormhead - Cabeza de Gusano.</i>	El mundo oscuro pervierte las creaciones de Alessa; este ser toma su nombre de los centenares de gusanos que cubren su rostro, haciéndolo realmente horrendo.
	<i>Nombre: Puppet Nurse - Enfermera Marioneta.</i>	Una especie de enfermera que se mueve torpemente, como controlada por un parásito (de ahí su nombre).
	<i>Nombre: Mumbler (Kid) - Murmurador (Niño).</i>	Una versión grotesca de un niño; reciben ese nombre porque "hablan" en susurros y poseen una voz siniestra. Suelen atacar en grupo, y acercarse al máximo para agarrarnos y herirnos con sus armas.
	<i>Mumbler (Claw Finger) - Murmurador (Dedos de Garra).</i>	Estos monstruos de pequeño tamaño y sin rostro no necesitan armas, ya que tienen garras en lugar de dedos.

BESTIARIO DEL VIDEOJUEGO SILENT HILL



Larval Stalker -Merodador Larva.

Una especie de ente fantasmal, la silueta malformada de un niño. Origen: De nuevo, las burlas que sufría Alessa en el colegio se convierten en la fuente de inspiración de otra criatura de pesadilla.



Romper - Retozador (nombre en el que puede leerse cierta carga sexual).

Con cierto aspecto de humanos pero movimientos de simios estas aberraciones tienen una fuerza increíble, y son capaces de arrojarnos y lanzarnos con brutalidad.



Hanged Scratcher - Desgarrador Trepador.

Características: Este monstruo anfibio está equipado con dos largas y potentes garras, que puede usar para moverse por el techo o para dar cuenta de Harry sin despeinarse.

BESTIARIO DEL VIDEOJUEGO SILENT HILL



Hanged Scratcher - Desgarrador Trepador.

Este monstruo anfibio está equipado con dos largas y potentes garras, que puede usar para moverse por el techo o para dar cuenta de Harry sin despeinarse.



Split-Head, Cabeza-Partida.

El primer jefe del juego es gigantesco lagarto con una temible – y extrañísima – boca capaz de matarnos de un solo bocado.



Creeper - Trepador.

Una terrible malformación de una cucaracha, del tamaño de un puño y capaz de atacar en grupo.



Twinfeeler, Antenas gemelas.

Este ciempiés gigantesco tiene una brutal embestida, pero también puede defenderse lanzándonos una nube de veneno.

BESTIARIO DEL VIDEOJUEGO SILENT HILL



*Floatstinger, Aguijón Flo-
tante.*

Esta enorme polilla también utiliza el veneno como arma principal; de sus alas cae un polvo tóxico, y el roce de su aguijón puede ser letal.



Incubus (Íncubo)

Un diablo que toma forma carnal; es enemigo final del juego, y utiliza los rayos como arma principal, mientras flota por el escenario.

Fuente

<http://www.ultimagame.com/Especial-Silent-Hill-Los-enemigos-de-saga-I-i8184.htm>

Consultada el: 23/ sep /2010 a las 15:30pm

CRONOLOGÍA DE LOS VIDEOJUEGOS DEL GÉNERO: TERROR DE SUPERVIVENCIA 1981 / 1999

LÍNEA DE TIEMPO, VIDEOCONSOLAS 1972 / 2006

Bibliografía:

Aedo Tania. Ed. Quintero Liliana. Teknhé 1.0, Arte, pensamiento y tecnología, CONACULTA, CENART, ., México, 2004,

Agamben Giorgio. Lo que queda de Auschwitz. El archivo y el testigo. Homno Sacer III. Valencia: Pretextos, 2000.

Álvarez Reyes Edwin. “ *El miedo manejado como placer estético en el cine de terror (el vampiro: su principal personaje)*”. UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO. FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES. TESIS DE LICENCIATURA. Asesora: Mtra. Pilar Mandujano Jacobo. México, 2006.

Aumont, Jacques. “*La Estética Hoy*. Madrid,” Cátedra, 1998

Azara, Pedro. *De La Fealdad Del Arte Moderno*. Barcelona, Anagrama, 1997

Barrios Lara, José Luis. “El Cuerpo Disuelto: *El Asco Y El Morbo O La Retórica Del Espectáculo En El Arte Contemporáneo*”. UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO, FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS, TESIS DE DOCTORADO, Asesora: Mtra. Karmen Cordero. México, 2006.

Bayer, Raymond. “*Historia De La Estética*”. México, Fce, 1984

Benjamin, Walter. *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*, Editorial ITACA, México, 2003

Bernard, Perron “Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play”, McFarland Y Company, Inc., Publishers Jefferson, North Carolina, and London, 2009

Bozal, Valeriano (Ed.) *Historia De Las Ideas Estéticas Y De Las Teorías Artísticas Contemporáneas*. Vols. I Y II. Madrid, Visor, 1996

Baurillard, Jean. “*La Transparencia del Mal*”. España. Anagrama. S.A. 1991.

Baudrillard, Jean. “*El sistema de los objetos*”, Ed. Siglo XXI, México

Baudrillard, Jean. “*Cultura y simulacro*”, Ed. Kairós, Barcelona, 1993.

Bense, Max. *Estética: consideraciones metafísicas sobre lo bello*. Ed. Nueva Visión. Buenos Aires. 1973

Brown, R.M., Brown, N.L. y Reid, K. . *Evidence for a players position advantage in a video game. Perceptual and Motor Skills*. (1992).

Calabrese, Omar. *“La era neobarroca”*, Ed. Cátedra, Madrid, 1994

—, *“Como se lee una obra de arte”*, Ed. Cátedra Madrid, 1993

Cardero López, José Luis. *“Monstruos muertos y dioses oscuros, el miedo y lo sagrado”*,Ed. Santillana. España 2007.

Calleja Seve, Desdichados Monstruos la imagen grotesca y deforma del otro, Ediciones de la Torre, España,2005.

Carrillo Santana, J. Ramón. *INFLUENCIA DE LA ESTÉTICA EN LOS OBJETOS VIRTUALES*. UNIVERSITAT DE BARCELONA. Depto. Estética y filosofía de la Cultura. Asesor: JDr. Francisco Asís Caja López.España, 2008.

Carrol, Noël. *“Filosofía del terror o paradojas del corazón”*. Ed. La balsa de la medusa España. 2005

Constante López, Alberto, *“Prometeo en llamas (Metamorfosis del monstruo)”*, UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO, FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS, TESIS DE MAESTRÍA, Director de tesis: Francisco Javier de León Ramírez, México, D. F. Ciudad Universitaria, 2009

Cortés, José Miguel. *“Orden Y Caos”*. Un Estudio Cultural Sobre Lo Monstruoso En El Arte. Barcelona, Anagrama, 1997

Danto C. Arthur, *“Después del fin del arte”*. El arte contemporáneo y el linde de la historia, Barceloa Paidós, 1999

Darley, Andrew, *“Cultura Visual Digital. Espectáculo y nuevos géneros en los medios de comunicación”*, Paidós, España, 2002

Debord Guy, *“La sociedad del espectáculo”*, Editorial, Pre-Textos, Valencia, 2004

ECO, Umberto. *“Historia de la fealdad”* . España, Editorial Lumen, 2004

—, *“Historia de la belleza”* . España, Editorial Lumen, 2004.

Ernest Hans, Gombrich (1979). *Arte e ilusión*. Barcelona: Gustavo Gili.

—, *La imagen y el ojo*. Madrid: Alianza Forma. (1993)

—, *Meditaciones sobre un caballo de juguete*. Barcelona: Seix Barral. (1968).

—, *Temas de nuestro tiempo*. Barcelona: Debate. (1997).

—, *Historia del arte*. Barcelona: Debate. (1998).

Ferrater Mora, José. *Diccionario de filosofía*. Alianza editorial. Madrid, 1988.

Foster, Hal. *El Retorno De Lo Real*. Madrid, Akal

Fuentes Elizabeth, Corona Laura, *I simposio, Posgrado en artes visuales, las nuevas tecnologías y su inserción en la gráfica tradicional*. Ed. UNAM, 2004. Coordinación,

Garbuno Aviña, Eugenio. "*Estética del vacío: La desaparición del símbolo en el arte contemporáneo*". UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO, FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS. TESIS DE DOCTORADO, Tutora: Dra. Teresa del Conde Pontones Asesores: Dra. Elia Espinosa López y Mtro. Jorge Alberto Manrique. México, 2009.

Garduño Ramírez, Víctor Hugo. "*Una revisión de lo monstruoso a partir de una propuesta gráfica contemporánea*". UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO, ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS, TESIS DE MAESTRÍA, Director de tesis: Dr. en SS. AA. José Daniel Manzano Águila, México, 2005.

Gadamer, George. "*La Actualidad de lo Bello*". España. Piados.1997.

Giannetti, Claudia [ed.] *Media Culture*. Barcelona: Langelot. 1995.

—, [ed.] . *Arts telemática*. Barcelona: Langelot. 1998

Gómez Alonso Rafael. "*Análisis de la imagen, Estética audiovisual*". Ediciones del Laberinto, S. L., Impreso en España. 2001

González Valerio, María Antonia. Facultad de Filosofía y Letras UNAM Estudios filosóficos, enero-abril, vol. LVI, no. 161. Año 2007.

Gourhan, Leroi. "*El Gesto y la Palabra*". Universidad Central de Venezuela. 2000

Gubern, Roman. "*El eros electrónico*". Ed. Taurus. España. 2000

Guasch, Anna María. "*El Arte Último Del Siglo Xx. Del Posminimalismo A Lo Multicultural*". Madrid, Alianza Forma, 4ª Reimp., 2002, 597 P.

Hine, Christine *"Etnografía virtual"* España, Editorial UOC Colección: "Nuevas Tecnologías y Sociedad" 2004

Huizinga, Johann. *"La máscara del vértigo"*. México. Fondo de Cultura Económica. 1997.

Hurtado Trujillo Edgar Hiram. *"Psicosis: La Industrialización del Horror"*. UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO. FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES. TESIS DE LICENCIATURA. Asesor de tesis: Cesar Illescas Monterroso México, 2007

Juul, Jesper. *Half Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, 2005, MIT

Kappler, Claude *"Monstruos demonios y maravillas de fines de la Edad Media"*, Ed. Akal, Madrid, 1986

Kristeva, Julia. *"Poderes De La Perversión"*. Ensayo Sobre Louis-Ferdinand Céline (1980). México, Editorial Siglo Xxi, 5ª Ed., 2004, 281 P.

Levis, Diego. *"Los Videojuegos un fenómeno de masas"*. Piados. 1997.

Lévy, Pierre *"Inteligencia colectiva por una antropología del ciberespacio"* Washington, DC. Marzo de 2004

Lizarazo, Arias, Diego, Iconos, figuraciones, sueños. *Hermenéutica de las imágenes*, Siglo XXI, Buenos Aires, 2004.

Lozano Fuentes, José Manuel, *"Historia del Arte"*. México. Fondo de Cultura Económica. 2007.

Machado, Arlindo *"El paisaje mediático. Sobre el desafío de las poéticas tecnológicas"*. Argentina. Editorial Libros del Rojas. Universidad de Buenos Aires. 2000.

—, *"El sujeto en la pantalla. La aventura del espectador, del deseo a la acción"* España Ed. Gedisa Comunicación Educativa, México, 2009.

Marchán Fiz, Simón, *"Real / Virtual en la estética y la teoría de las artes"*, Ed. Paidós, Barelona, 2006

McKenna, Martin. *"Taller de Ilustración Digital: Género Fantástico"*, España, 2001.

Moles, Abraham. *"Comunicación Funcional"*. México. Editorial Trillas. 1991.

Monge, García Emiliano, *"Miedo y Dominación"*, UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO. FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES. TESIS DE LICENCIATURA .México. 2003

M. Escribano Serrano, José. *"El Videojuego como Herramienta Artística, Una aproximación al fenómeno del nuevo lenguaje cibernética y su aplicación e influencia en las Bellas Artes"*, Dirigido por D. Mariano de Blas, Departamento de Pintura de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Complutense de Madrid. Septiembre de 2007.

Manovich, Lev *"El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital."* tr. Oscar Fontrodona. España, Editorial Paidós, 2005.

McLuhan, Herbert Marshall. *"La comprensión de los medios como las extensiones del hombre"*. Mexico Editorial Diana. México 2002.

Mirzoeff Nicholas. *"Una introducción a la cultura visual"* Ed. PAIDÓS Traducción de Paula García Segura. 2003. México

Oliveras, Elena. *Estética, La Cuestión Del Arte*. Buenos Aires, Ariel Filosofía, 2004, 399 P.

Patiño Domínguez Hilda. *La experiencia Estética y los Dinamismos Humanos Fundamentales*, ed. Universidad Iberoamericana. México. 1996

Rosenkranz Karl. *"Estética de lo feo"*. Madrid ed. y traducción de Miguel Salmerón, editor: Julio Ollero. Colección imaginarium ; no. 5 1992.

Salabert, Pere. *Pintura anémica, cuerpo succulento*. Ed. Laertes, Barcelona, 2003

Sanchez Vazquez. *"Adolfo. Invitación A La Estética"* . Ed Random House Mondadori, Libro De Bolsillo, México, 2007

Santamaría, Alberto. *El idilio norteamericano. Ensayos sobre la estética de lo sublime*. Ediciones Universidad de Salamanca. Salamanca, 2005.

Santiesteban Oliva, Hector. *Tratado de Monstruos, Ontología Teratológica*, Plaza y Valdez. México, 2003.

Santiesteban Oliva, Héctor. *"El monstruo y su ser"*, RELACIONES 81 , INVIERNO 2000 , VOL . XXI, UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJACALIFORNIA.

Sibilia, Paula. *El hombre Postorgánico, Cuerpo Subjetividad y tecnologías digitales*. Ed. Fondo de Cultura Económica, Argentina, 2006.

Suaste Molina, Erick Bernardo. *"Terror en la Sangre, Cánones Iconográficos, Narrativos y Míticos en el cine Gore"*. Estadounidense de fin de siglo. UNIVERSIDAD NACIONAL

AUTÓNOMA DE MÉXICO. FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES. TESIS DE LICENCIATURA. Asesor: Jesús Daniel González Marín. México, 2009

Subirats, Eduardo. *“El reino de la belleza”*. (FCE), México 2002.

Subirats, Eduardo. *“Mundos virtuales”* (FCE), México 2000.

Jhon Hart. *“The Art of the Storyboard a filmmakers introduction”*, second edition, Ebook consultado en su formato en PDF.

Trías, Eugenio. *“Lo Bello Y Lo Siniestro”*. Barcelona, Ariel, 1988

Virilio, Paul. *Estética De La Desaparición.*, Anagrama, Barcelona, 2002

Villafañe, Justo. *Introducción a la teoría de la imagen*. Madrid: Pirámide, 1985

Wardrip Noah, edit by Harrigan Path First Person, New Media as Story, Performance, MIT. and game. 2005

Wittgenstein, Ludwig. *Tractatus Logico-Philosophicus*. México, Editorial Alianza, Universidad, 8ª reimp., 1987, 221 p.

Zeegen, Lawrence. *“Ilustración digital: una clase magistral de creación de imágenes*. México. 2000.

Hemerografía:

D´artista, Digital Artist Master Class, Ballisitic Pubishing, Character Modeling 2, Australia. 2008

D´artista, Digital Artist Master Class, Ballisitic Pubishing, Character Modeling 3, Australia. 2009

D´artista, Digital Artist Master Class, Ballisitic Pubishing, Concept Art, Australia. 2007.

Manuel López, Juan, *Un año de diseñarte*, número 11, año 2009, Universidad Autónoma Metropolitana. México, 2009.

Publicaciones Electrónicas

2D Magazine, Enero 2009, revista digital ,consultada en su formato en PDF, Mayo 2009

AGUIRRE ROMERO, Joaquín María. «Artes de la memoria y realidad virtual» en Espéculo, n.º 2, <http://www.ucm.es/info/especulo/numero2/memoria.htm>.

Subirats, Eduardo. Audio de la conferencia

"La revolución estética de las vanguardias y la civilización industrial"

Conferencia dictada el: 26/01/1993

<http://www.march.es/Conferencias/anteriores/voz.asp?id=2125>

Consultada el: 18 de Octubre 2009 / a las 13:00pm

Quintero Liliana

SERIE DE ENSAYOS: A R T I F I C I A L T E X T O

PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA

<http://www.cenart.gob.mx/artificial/inicio1.html>

Consultada el: 4 de Noviembre 2009 a las 12:50am

Mayans i Planells, Joan, 2002, "Nuevas Tecnologías, Viejas Etnografías. Objeto y método de la antropología del ciberespacio". Fuente Original: *Revista Quaderns de l'ICA*, 17-18, pp. 79-97. Disponible en el ARCHIVO del Observatorio para la CiberSociedad en <http://www.cibersociedad.net/archivo/articulo.php?art=23>

Consultada el: 6 de Octubre 2009

Revista Electrónica

<http://gamestudies.org/0902>

Consultada el: 22 de Noviembre 2009 a las 16:50pm

Valverde Berrocoso, Jesús, LA IMAGEN Nuevas Tecnologías aplicadas a la Educación Curso 2001-2002 Prof. Facultad de Formación del Profesorado – Cáceres Universidad de Extremadura - España

Ed.Chapple Freda,CULTURA, LENGUAJE Y REPRESENTACION ,La intermedialidad, Revista de Estudios Culturales de la Universitat Jaume I Volumen 6 - Mayo 2008

Páginas de internet

Ultimategame, Los enemigos de Silent Hill

<http://www.ultimategame.com/Especial-Silent-Hill-Los-enemigos-de-saga-I-i8184.htm>

Consultada el: 6 de Noviembre 2009 a las 16:50pm

http://www.gamecareerguide.com/features/334/saving_ourselves_pschoanalytic_.php?page=1

Consultada el: 22 de Noviembre 2009 a las 19:50pm

http://silenthill.wikia.com/wiki/Category:Silent_Hill_2_Monsters

Consultada el: 9 de Diciembre 2009 a las 10:20pm

http://www.geocities.jp/nobu_hill/biography.html

Consultada el: 17 de Febrero 2010 a las 11:09pm

<http://www.residentevilsh.com/>

Consultada el: 17 de Febrero 2010 a las 11:09pm

<http://g4tv.com/icons/index.html>

Consultada el: 17 de Febrero 2010 a las 11:09pm

http://en.wikipedia.org/wiki/Masahiro_Ito

Consultada el: 17 de Febrero 2010 a las 6:09pm

http://en.wikipedia.org/wiki/Resident_Evil_%28video_game%29

Consultada el: 18 de Febrero 2010 a las 8:09pm

http://en.wikipedia.org/wiki/Resident_Evil_%28video_game%29

Consultada el: 19 de Febrero 2010 a las 18:09pm

<http://www.todojuegos.com/foros/survival-horror-games-f14.html>

Consultada el: 11 de Febrero 2010 a las 14:09pm

<http://www.machinima.com/film/view&id=44643>

Consultada el: 14 de Febrero 2010 a las 1:00pm

http://current.com/participate/vc2/89271451_a-history-of-horror-a-look-into-survival-horror-video-games.htm

Consultada el: 13 de Febrero 2010 a las 13:09pm

<http://mitpress-ebooks.mit.edu/searchresults?keyword=survival+horror&option=content&type=quick>

Consultada el: 8 de Febrero 2010 a las 11:14pm

<http://cmm.cenart.gob.mx/proyectos/cartogra.html>

Consultada el: 16 de Febrero 2010 a las 5:09pm

<http://cmm.cenart.gob.mx/proyectos/ml.html>

Consultada el: 19 de Febrero 2010 a las 1:09pm

<http://www.atari.com/corporate/principal>

Consultada el: 13 de Febrero 2010 a las 3:12pm

<http://etimologias.dechile.net/?monstruo>

<consultada el 10 de Agosto del 2009>

Documentos Electrónicos

Ramírez Monreal, Jesús Fernando "ERGONOMÍAS DE LA MIRADA" " Sobre arte y visualidad en el prisma de la realidad aumentada", México, Centro Multimedia del Centro Nacional de las Artes ,Creative Commons, 2008.

Arce Anaya, Juan Pablo "El camarógrafo como cirujano en la obra de Walter Benjamin" México. Editorial Centro Multimedia del Centro Nacional de las Artes Creative Commons, 2008

Videografía

Icons, Título: "Scary Games, The History of Survival Horror" programa de televisión, Género: documental. Canal:G4, País: USA, Duración: 30 minutos. Número 13, Código 113,Contenido: Horror Games.

Retomado de: <http://www.youtube.com/watch?v=xERwbJSC1XU> /10 de junio de 2009

Helpless a brief history of survival horror in videogames, Autores: Alex Miller, Adam Dodd,David Gonzales, Dead Brain Studios. Documental. 2008

Retomado de: http://www.youtube.com/watch?v=2v1xcC_o8ho / 11 de agosto de 2008

Filmografía

Freaks de Tod Browning

Cursos

Arce Anaya ,Juan Pablo (2010). Curso: *Reflexión y práctica entorno a la imagen en movimiento / Módulo V / Introducción a la teoría de la imagen cinematográfica de Gilles Deleuze*. [Apuntes]. México D.F.. Centro Multimedia, CENART.

Corona Cabrera, Laura Alicia (2010). Seminario de Arte Contemporáneo I, [Apuntes], México D.F UNAM: Posgrado en Artes Visuales.

López Huerta, Julián. (2010). Seminario Contextos Culturales del Diseño, [Apuntes], México D.F UNAM: Posgrado en Artes Visuales.

Quintero Liliana - Lemus Amanda - Monreal Fernando (2010). Curso: Dispositivo/ pensamiento/Arte/Nuevas tecnologías [Apuntes]., México D.F.. Centro Multimedia, CENART.

Ortiz Leroux, Jorge Gabriel (2009). TEMAS SELECTOS 1, [Apuntes], México D.F, Universidad Autónoma Metropolitana, Posgrado en Diseño / Especialización / Nuevas Tecnologías

López Pérez, Blanca Estela (2009). TEMAS SELECTOS 4, [Apuntes], México D.F, Universidad Autónoma Metropolitana, Posgrado en Diseño / Especialización / Nuevas Tecnologías

Conferencias

González María Antonia , CONFERENCIA MAGISTRAL: “Bio-arte y ontología estética” (Aula Magna "José Vasconcelos" CENART), MIÉRCOLES 25 DE AGOSTO 2010

Jordi Vallverdú, CONFERENCIA MAGISTRAL: “ Belleza, ética y verdad en los límites de lo tecnocientífico” (Aula Magna "José Vasconcelos" CENART) JUEVES 26 DE AGOSTO 2010

López Pérez, Blanca Estela, CONFERENCIA MAGISTRAL: “Videojuegos del Género” Survival Horror, Universidad Autónoma Metropolitana, Auditorio Incalli, Septiembre 2010.